

ИГРЫ КАК ИСКУССТВО

СТРАНА ИГР

PLAYSTATION XBOX NINTENDO WII

PC GAMER
EDGE
ИЗБРАННОЕ

Tokyo Game Show
2012

Borderlands 2

XCOM

Firefly

Babylon 5

Космические оперы

18+

ИГРЫ - РАЗВЛЕЧЕНИЕ
для взрослых

РЕКОМЕНДУЕМАЯ
ЦЕНА

250 ₽

(game)land
hi-fun media

Сериал
Phoenix Wright
Студия
Media Molecule
Guild Wars 2

HALO 4

publishing for enthusiasts



4

6071571005612011

MEDAL OF HONOR WARFIGHTER

23 ОКТЯБРЯ



ЗА РОДИНУ. С ЧЕСТЬЮ.

**СРАЖАЙСЯ ЗА РОССИЙСКИЙ СПЕЦНАЗ
ПРОТИВ БОЙЦОВ ОСТАЛЬНОГО МИРА**

- БОЕВИК ОБ ОПЕРАТИВНИКАХ TIER 1 И РЕАЛЬНОЙ ВОЙНЕ С ТЕРРОРИСТАМИ
- ТЕХНОЛОГИЯ FROSTBITE™ 2 - ВЕЛИКОЛЕПНАЯ АНИМАЦИЯ, ГРАФИКА И СИСТЕМА РАЗРУШЕНИЙ

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ



18+

© 2012 Electronic Arts Inc. EA, логотип EA, Medal of Honor и Danger Close являются товарными знаками Electronic Arts Inc. Frostbite и логотип DICE являются товарными знаками EA Digital Illusions CE AB. "PC", "PlayStation", "PS3" и "X" являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. SCE является зарегистрированным товарным знаком Sony Corporation. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и эмблемы Xbox являются товарными знаками группы компаний Майкрософт и используются по лицензии корпорации Майкрософт. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.

ЗАПРЕЩЕНО ДЛЯ ДЕТЕЙ

Слово редакторов

Октябрь 2012 #11 [339]



Когда речь заходит о фантастике, чертовски важно оставаться в зоне адекватности. Смешно относиться всерьез к графоманским байкам о космическом спецназе и воспитывать в себе эксперта по сортам говна. Нелепо презирать всех авторов историй о будущем – от Лукьяненко и Гаррисона до Кларка и Симмонса – скопом, отыгрывая роль унылого эстета. Важно понимать, что вы читаете, что смотрите, почему и кому это нравится. Даже прямолинейная фантастика без изысков – что называется, guilty pleasure. Если же за наивным прочтением лежит второй, третий смысловой слой – учитесь видеть его. Вам понравится.

К релизу Halo 4 мы публикуем не только репортаж из студии разработчиков и интервью с главным человеком, отвечающим за Halo, но и небольшой вводный материал о жанре космических опер – в основном, конечно, в литературе. Дополняют его статьи о двух принципиально разных и очень важных фантастических телесериалах – «Вавилон 5» и «Светлячок». Так уж сложилось, что именно этот формат наиболее адекватен для масштабных визуальных историй о людях в космосе. Если вам нравятся Mass Effect, Sins of the Solar Empire, Star Ocean, Xenosaga, не стоит ограничиваться только играми.

Отдельно хотелось бы сказать пару слов о новой XCOM. Рецензии на нее можно свести к воплю: «Мы же говорили вам – просто не ломайте то, что работало раньше!» Серьезно, сколько уже игровых концепций было похоронено только потому, что издатели пытались «добавить в них больше экшна», как-то «осовременить», «оживить». И стоит только одуматься, прислушаться к мнению фанатов и сделать настоящее продолжение оригинального хита, как он добивается оглушительного успеха. Так случилось с Mortal Kombat. Так должно быть и с XCOM.

Константин Говорун,
главный редактор

Компания Atlus – молодец. Вот, например, мне нравятся основные выпуски сериала Shin Megami Tensei, но я прекрасно понимаю, что эти RPG не смогут увлечь всех поклонников жанра. Просто потому, что они сильно отличаются от того, что предлагают Final Fantasy. Много сюжетных врезок, много общения между персонажами? Забудьте, ваш герой будет львиную долю времени шататься по лабиринтам, коллекционируя демонов, скрещивая демонов и побеждая демонов. Опять же, в компании демонов. И в Atlus тоже понимают, что продажи Shin Megami Tensei IV никогда не будут такими, как у Final Fantasy XIII. Но при этом не отказывают поклонникам в удовольствии эту самую SMT IV получить. Да, она выйдет только на 3DS, а не на PS3 и не на Xbox 360. Но идут от первого лица, и команду героя не анимируют (хотя при исследовании трехмерных лабиринтов позволяют глазеть на спину трехмерной модели персонажа). Но при этом ее, во-первых, все-таки издаст, а во-вторых, не превратят внезапно в «симулятор школьника». А если бы и собрались так поступить, то по принятой в Atlus традиции назвали бы иначе – как было, например, с Devil Survivor.

Первый же трейлер вызвал бурю восторгов у поклонников. Но как только выяснилось, что Кадзума Канеко, главный идеолог SMT, не принимает непосредственного участия в разработке, тут же посыпались претензии, зрители начали придираться к тому, что им до сих пор казалось нормальным. Панических настроений не разделяю: на мой взгляд, судить об увлекательности новинки можно только поиграв в нее. И очень жду эту возможность, потому что трейлер действительно интригует доистория.

Наталья Однцова,
заместитель глав. редактора

Главный редактор

Константин Говорун

wren@glc.ru

Зам. главного редактора

Наталья Однцова

Редакторы

Евгений Закиров, Сергей Цилорик, Святослав Торик

Арт-директор Егор Тулин

Верстальщик Наташа Титова

Перевод Сергей Думаков, Игорь Сонин

Корректор Юлия Соболева

GAMELAND ONLINE Алексей Бутрин

Видео Юрий Левандовский

Адрес редакции 115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега пiazza, компания «Гейм Лэнд»

Телефон: (495) 935-70-34

Факс: (495) 545-09-06

(game)land

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»

119146, г. Москва,

Фрунзенская 1-яя ул. д.5

Тел.: +7(495)934-70-34,

факс: +7(495) 545-09-06

Главный дизайнер

Энди Тернбулл

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ

ООО «Рекламное агентство «Пресс-Релиз»

Тел.: (495) 935-70-34,

факс: (495) 545-09-06

advert@glc.ru

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

Заместитель Генерального

Директора по продажам

Зинаида Чередниченко

zinaidach@glc.ru

Директор по рекламе журнала

«Страна Игр»

Мария Самсоненко

samsonenko@glc.ru

Младший менеджер

Мария Сухорукова

sukhorukova@glc.ru

РАСПРОСТРАНЕНИЕ

И ПОДПИСКА

Телефон: (495) 935-70-34,

Факс: (495) 545-09-06

ДИСТРИБУЦИЯ

Директор по дистрибуции

Татьяна Кошелева

kosheleva@glc.ru

ПОДПИСКА

Руководитель отдела подписки

Ирина Долганова

dolganova@glc.ru

Менеджер специраспространения

Нина Дмитрик

dmitryuk@glc.ru

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

МЕНЕДЖЕРЫ

Лариса Ежова

ezhova@glc.ru

Олеся Кузнецова

kuznetsova.o@glc.ru

Мария Захарова

zaharova@glc.ru

Подписные индексы

по объединенному каталогу

«Пресса России»: 83466

по каталогу российской прессы

«Почта России»: 10877

Подписка через Интернет

www.glc.ru

Тираж 189150 экземпляров

Цена свободная

Типография Lietuvos Rytas, Литва

Объединенная медиакомпания GameLand предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала MAN TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдикацией, обращаться по адресу content@glc.ru.

За содержание рекламных объявлений редакция ответственности не несет. Категорически воспрещается воспроизводить любым способом полностью или частично статьи и фотографии, опубликованные в журнале. Рукописи, не принятые к публикации, не возвращаются.

Copyright © ООО «Гейм Лэнд», РФ, 2012

В номере опубликованы синдикационные материалы из журналов Edge и PC Gamer (ИД Future).



НА ОБЛОЖКЕ

Halo 4

Слово команды



СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК

Стаж в журнале: 8 лет

Любимые игры: Team Fortress 2, Psychonauts
Япония – идеальная страна с точки зрения потребителя. Всё многообразно, всё удобно, все приветливы и готовы помочь. За неделю я проехал по Японии более трех тысяч километров, и это ощущение сохранялось везде, даже в совершенно не ждущей гайдзинов глубинке. В итоге чуть ли не самый скучный день за всю поездку я провел на TGS: оказалось, что это просто большой «Игромир» с кучей лута. GC'08 в Лейпциге была куда круче.



СВЯТОСЛАВ ТОРИК

Стаж в журнале: 7 лет

Любимые игры: Ретро

Of Orcs and Men, поступившей в редакцию в день сдачи номера, матом ругаются все: люди, орки, гоблины. Слово fucking – в каждом ролике, в каждой сценке. Наверное, на коробке с игрой так и написано: продвинутая графика, эпический сюжет, оригинальная боевая система, матерящиеся орки.



АРТЕМ ШОРОХОВ

Стаж в журнале: 8 лет

Любимые игры: Sexonik

О том, что настольные игры бывают не только соревновательные, но и кооперативные, многие отчего-то забывают. А зря! Вот, например, Gears of War: The Board Game от известного геймдизайнера настольок Кори Конеска – ведь совершенно шикарная вещь. И издана весьма и весьма достойно. Одна беда – купить ее из России не так-то просто... Тем приятнее было получить в подарок ко дню рождения. Спасибо!



ЕВГЕНИЙ ЗАНИКОВ

Стаж в журнале: 6 лет

Любимые игры: Soul Hackers, Chrono Trigger

Страшно заболел, но команда отнеслась с пониманием. За прошедший месяц успел три раза поговорить с Кацуhiro Харадой и один раз с Йоске Хаяси – интервью с последним в этот номер не попало, как и рецензия на Dead or Alive. Материалы будут в следующем номере. Самое главное: посещение крупных выставок напомнило о том, что «игрожур» – это возможность встретиться с такими людьми, а не срачи в комментариях.



АНДРЕЙ ОКУШКО

Стаж в журнале: 3 года

Любимые игры: Europa Universalis III, Disgaea 2

В бизнес-день побывал на «Игромире». По-моему, выставка с каждым годом регрессирует – пафоса больше («мы теперь в «Крокус Экспо!», «нас посетили 105 тысяч человек!»), толку меньше. Зато после возвращения погонял, наконец, War Thunder – впечатляющая вещь. В разы лучше Star Conflict от того же издателя.



АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ

Стаж в журнале: 14 лет

Любимые игры: Custer's Revenge, Shadow Knights

Я скоростной парень. Недавно сел играть в новую игру – Deus Ex: Human Revolution. Буквально на днях игра вышла – этой весной. В смысле, версия для Маков. В итоге дня четыре больше ничего не делал, только в нее и играл. Ужас. Лучше бы «Стар Трек» смотрел вместо этого. Или поработал бы.

Встречайте крупнейшее обновление
«Аллоды Онлайн»: Владыки Судеб!

АЛЛОДЫ ОНЛАЙН

Владыки Судеб

- Битва за Доминион — сражения между гильдиями невиданного размаха!
- Масштабный рейдовый инстанс «Пирамида Тэпа»!
- Охота на похитителя Искр, изобилующая неожиданными сюжетным поворотами!
- Восемь новых аллодов, ждущих своих покорителей!
- Два новых умения для каждого класса!

И многое другое — уже в игре!

allods.mail.ru



Не расставайся с любимой вселенной даже в пути или на отдыхе: играй в «Аллоды: Охота за сокровищами» — красочное приключение для твоего смартфона или планшета!

Подробности на сайте mobile.allods.com

на правах рекламы

mail.ru GAMES

ALLODS
ONLINE

Содержание

ТЕМА НОМЕРА



ТЕМА НОМЕРА

38 Halo 4

ПОХОЖ ЛИ НОВЫЙ ВЫПУСК НА ТЕ HALO, КОТОРЫЕ МЫ ЗНАЕМ?

Евгений Закиров

INDUSTRY

10 Игровая карта мира

СТУДИЯ PEOPLE CAN FLY

14 Мнения

ИЗВЕСТНЫЕ ГЕЙМДИЗАЙНЕРЫ ВЫСКАЗЫВАЮТСЯ О НАБОЛЕВШЕМ

18 5 поводов любить игры

В КАЖДОМ НОМЕРЕ – РАЗНЫЕ!

22 Авторские колонки

ЕВГЕНИЙ ЗАКИРОВ, СЕРГЕЙ ДУМАКОВ, ВИТАЛИЙ ГУЗ, ИГОРЬ СОНИН, СВЯТОСЛАВ ТОРИК

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

2, 3 обл. EA | **4 обл.** Nintendo | **3** Mail.ru | **5** Microsoft | **7** Innovia | **9** «Клинское» | **13** «Самолов» | **15** RetroGameShow
17 Grafitec | **31** West | **37, 75** Альфабанк | **53, 215** Ред. подписка | **49** Подписка общая | **91** Выставка анимации
157 Коломна\Тевье

FUTURE

32 Календарь ожиданий

NINTENDO LAND, SCRIBBLENAUTS UNLIMITED,
Сергей Цилиорик, Святослав Торик

36 Retro Game Show

ГДЕ ОЖИВАЕТ ИСТОРИЯ КОНСОЛЕЙ
Константин Говорун

38 Halo 4

ЕДЕМ В ШТАТЫ, ЧТОБЫ ПООБЩАТЬСЯ С РАЗРАБОТЧИКАМИ, ПРИНИЯВШИМИ ЭСТАФЕТУ У BUNGIE.
Евгений Закиров

44 Tokyo Game Show

ВОЗВРАЩЕНИЕ В ЭДЕМ
Константин Говорун

48 Metal Gear Rising

ЖДЕТ ЛИ НАС КЛОН BAYONETTA?
Константин Говорун

50 Lost Planet 3

В КАКОМ НАПРАВЛЕНИИ ДВИЖЕТСЯ СЕРИАЛ?
Евгений Закиров

52 E.X.Troopers

ИДЕЙНЫЙ ПРЕЕМНИК LOST PLANET
Евгений Закиров

54 ИгроМир 2012

ВПЕЧАТЛЕНИЯ ОТ ВЫСТАВКИ
Андрей Окушко, Алексей Карпенко,
Константин Говорун, Анна Янилкина,
Сергей Цилиорик

66 Уральская сталь

РЕПОРТАЖ С ТУРНИРА ПО THE WORLD OF TANKS
Андрей Окушко

72 Far Cry 3

БЕСЕДУЕМ С РАЗРАБОТЧИКАМИ ИГРЫ
Хасан Али Альмаси



HALO 4

ДРЕВНЕЕ ЗЛО ПРОБУЖДАЕТСЯ

В ПРОДАЖЕ С 06.11.2012

16+

ДЛЯ ДЕТЕЙ
СТАРШЕ 16 ЛЕТ

© 2012 Microsoft Corporation. All rights reserved.
Microsoft, Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE
and the Xbox logos are trademarks of the
Microsoft group of companies.

343
INDUSTRIES

Microsoft
Studios

XBOX
360

XBOX
LIVE

ЭКСКЛЮЗИВ НОМЕРА

Tokyo Game Show 2012

СРЕДИ ВСЕХ ВЫСТАВОЧНЫХ ПЛАТФОРМ ИГРОВОЙ индустрии не все в равной мере способны привлечь внимание геймеров из разных местах планеты. Однако Tokyo Game Show во всех отношениях выделяется из толпы. Поэтому внимают ей, и кисти тоже. Мы даже не будем говорить о том, что сама выставка привлекает еще потоки других для специального поклонения.

REPORT

44 Tokyo Game Show

ЧЕМ ОТЛИЧИЛАСЬ В ЭТОМ ГОДУ ЯПОНСКАЯ ВЫСТАВКА
Константин Говорун

SPECIAL



76 С бластером и звездолетом

КОСМИЧЕСКИЕ ОПЕРЫ
Андрей Окушко

84 Babylon 5

У НАС ЕСТЬ ШЕРИДАН. НАМ ПЛЕВАТЬ, КТО ТАКОЙ СПОК
Александр Щербаков

92

Светлячок в космической тьме

ЗА ЧТО МЫ ЛЮБИМ СЕРИАЛ FIREFLY
Сэм Ньюберри

100

Ace Attorney: суд-абсурд

ЦИКЛ КВЕСТОВ, КОТОРЫЙ МОЖНО СМЕЛО РЕКОМЕНДОВАТЬ ВСЕМ
Сергей Цилорик

108

История tri-Ace, часть 2

ОТ RADIATA STORIES ДО RESONANCE OF FATE
Наталья Одинцова

116

Авторские колонки

ЛУЧШИЕ УМЫ РАССУЖДАЮТ
Команда Edge



120

Limbo

КАК ЕЕ ДЕЛАЛИ
Команда Edge



124

Дефицит середины

ЧТО ПРОИЗОШЛО С ИГРАМИ СРЕДНЕГО КЛАССА
Команда Edge



128

Media Molecule

СОЗДАТЕЛИ LITTLEBIGPLANET И ДУХ «ОЧУМЕЛЫХ РУЧЕК»
Команда Edge

132

Steam и распродажи

КАК ОГРОМНЫЕ СКИДКИ ПРИНОСЯТ ОГРОМНЫЕ ДЕНЬГИ
Команда PC Gamer



134

Europa Universalis IV

ЧЕМ удивит новая разработка PARADOX?
Команда PC Gamer

138

Guild Wars 2

КАК АВТОРЫ GW2 ПОДХОДЯТ К ДИЗАЙНУ ММО МЕНЯЛИ
Команда PC Gamer

BLOODLINE CHAMPIONS

Онлайн игра с крутым нравом для любителей динамичных командных боев против реальных соперников

Каждый из них играет со смертью по-своему



Воин дальнего боя

Попадет мухе в глаз
с 300 метров. Врага убьет
и с большей дистанции.

Воин ближнего боя

Сражение в кольце врагов —
его стихия. Резать, рвать
и крошить — его ремесло.

Защитник

Способен выдержать почти
любую атаку. Обладает
огромным запасом здоровья.

Целитель

Несет врагам смерть,
а друзьям жизнь. Делает эти
подарки массово.

Пришел. Увидел. Разорвал!



Нон-таргет система

Требуются быстрота реакции
и меткость. Не спускай врагов
с курсора!



Постоянство

Действие ударов и приемов
предопределено и не зависит
от внешних условий.



Ярость

Накопи энергию — преврати
врагов в пыль.



Уникальные персонажи

Выбери идеальную боевую машину
из множества доступных.

www.blc.ru

146 **XCOM**

ВОЗВРАТ К КЛАССИКЕ
Алексей Бутрин

153 **Faster Than Light**

ПОЧЕМУ НАС ТАК ЗАЦЕПИЛА ЭТА СТРАТЕГИЯ ПРО КОСМОС
Андрей Окушко

154 **Torchlight 2**

А НУ-КА ПОТЕСНИСЬ, DIABLO III!
Андрей Окушко

158 **The Testament of Sherlock Holmes**

«ПОДАЙТЕ МНЕ ХИРУРГИЧЕСКУЮ ПИЛУ,
БАТСОН!»
Наталья Одинцова

160 **Tekken Tag Tournament 2**

ПОЧЕМУ ЭТОТ ВЫПУСК – НЕ КОПИЯ
ПРЕДЫДУЩЕГО TEKKEN TAG
Евгений Закиров

168 **Borderlands 2**

УПС. КТО-ТО, КАЖЕТСЯ, ВЗЛЕТЕЛ НА
ВОЗДУХ
Святослав Торик

ВАЖНОЕ

Ace Attorney: суд-абсурд

АСЕ АТТОРНЕЙ – СЕРИЯ, КОТОРЫЕ МОЖНО НАЗВАТЬ «ВОДОРОДОМ ИНДУСТРИИ ГИГАНТОВ». ВСЕ ТРИ ПОСЛЕДНИХ ЧАСТИ ПОЛУЧИЛИ ПОСЛАНОЕ ОТ КРИТИКОВ ОЧЕНЬ ХОРОШЕЕ ОЦЕНКИ, А НЕМОГУЩИЙ ПОДСКАЗАТЬ СЛОВА ДЛЯ ПОСЛАНОЙ ЧАСТИ СЕРИИ ПОДСКАЗАЛ САМЫЙ ПОДХОДЯЩИЙ СЛОВО: «СУД-АБСУРД». ИДЕЯ ОСТАЛАСЬ, А СЛОВО ОСТАЛОСЬ, И СЕЙЧАС УЖЕ ПОДГОТОВЛЕНЫ ПОСЛЕДНИЕ ЧАСТИ. ОДНАКО ПОДХОДЯЩИЙ СЛОВО ОСТАЛОСЬ.

SPECIAL

100 Ace Attorney: суд-абсурд

КАК ПРИДУМЫВАЛИ «СИМУЛЯТОР АДВОКАТА»
Сергей Цилорик

GAME +

174 **Online**

В КАКИЕ ММО ИГРАТЬ В НОЯБРЕ
Анна Янилкина

176 **Perfect World**

ЧТО ЖДЕТ ИГРОКОВ В ОБНОВЛЕНИИ
«ГНЕВ ИМПЕРИИ»
Анна Янилкина

198 **Retroactive**

THE 11TH HOUR
Святослав Торик

178 **Настольные игры**

ДЛЯ ТЕХ, КТО ЛЮБИТ ИГРАТЬ БЕЗ
КОМПЬЮТЕРА И КОНСОЛЕЙ
Андрей Окушко

208 **Silent Hill 3**

ПЕТРО-ОБЗОР
Виталий Гуз

180 **Live-рубрика**

НОВОСТИ СЕРВИСА MICROSOFT
Евгений Закиров

212 **AV-рубрика**

НОВОСТИ И ТЕСТЫ
Команда «СИ»

182 **Кросс-формат**

ЯПОНСКИЙ ФОЛЬКЛОР, ЧАСТЬ
ПЕРВАЯ
Лилия Дунаевская

216 **Железо**

НОВОСТИ И ТЕСТЫ
Команда «СИ»

GAME DISTRICT

192 **10 причин играть в...**

НА ПОВЕСТКЕ ДНЯ - DUNGEON
KEEPER II
Андрей Окушко

224 **Cosplaymania**

GOTTA CATCH 'EM ALL!
Команда «СИ»



АКЦИЯ!



КЛИНСКОЕ

ПУТЕШЕСТВУЙ
В СТИЛЕ ТРИ К!

условия на www.tusovka.ru

ЧРЕЗМЕРНОЕ УПОТРЕБЛЕНИЕ АЛКОГОЛЯ
ВРЕДИТ ВАШЕМУ ЗДОРОВЬЮ

Программа «Путешествуй в стиле Три К» проводится с 1 ноября 2012 года по 31 января 2013 года включительно на территории РФ только для граждан РФ, достигших возраста 18 лет. Информация об организаторе программы, о правилах проведения, количестве призов по результатам ее проведения, сроках, месте и порядке их получения на интернет-сайте www.tusovka.ru. Реклама.

Игровая карта мира: People Can Fly

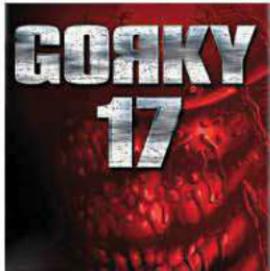


АДRIАН ХМЕЛЯЖ,
ОСНОВАТЕЛЬ СТУДИИ:

«НА САМОМ ДЕЛЕ, МЫ НЕ ХОТИМ, ЧТОБЫ НАС ЗАПОМНИЛИ КАК СТУДИЮ, ИЗВЕСТНУЮ ТОЛЬКО ПО «ЧЛЕНОСИСЬКАМ»».

ИГРОГРАФИЯ

Painkiller	2004	Windows
Painkiller: Battle Out of Hell	2004	Windows
Painkiller: Hell Wars	2006	Xbox
Gears of War	2007	Windows
Bulletstorm	2011	Windows, Xbox 360, PS3



В России «Горький-17» почему-то пользовалась большой популярностью.

РОЖДЕННЫЕ ЛЕТАТЬ

Адриан Хмеляж, Анджей Познански и Михаль Ко-зерацки основали People Can Fly в 2002 году. До этого они вместе работали в Metropolis Software над TRPG «Горький-17». Хмеляж был ответственным за геймдизайн, Познански – за спецэффекты, а Козерацки – за анимацию персонажей. Другие выходцы из Metropolis – 11 bit studios, авторы Anomaly: Warzone Earth. Не покинувшие Metropolis разработчики в 2009 году перешли в штаб CD Projekt RED.



Не этот ли диск стоял на полке у Адриана Хмеляжа?

ПРЕЕМСТВЕННОСТЬ НАЗВАНИЯ

По словам разработчиков, название студии было найдено перебором нескольких музыкальных альбомов. Композиция «People Can Fly» – одна из известнейших в репертуаре израильского транс-коллектива Astral Projection; она же, в свою очередь, получила название по использующейся в ней цитате из фильма Kalifornia. Персонаж Дэвида Духовны говорит: «When you dream, there are no rules. People can fly. Anything can happen. Sometimes there's a moment as you're waking and you become aware of the real world around you, but you are still dreaming. You may think you can fly but you better not try».



Польский аналог «СИ» – мультиплатформенный журнал Neo Plus.

БРАТЕСКАЯ ПОЛЬША

Игровой рынок Польши сильно напоминает российский: тут также в 90-е при расцвете пиратства главенствующее место среди игровых платформ заняли персональные компьютеры, а затем их принялась чуть-чуть теснить PlayStation. До сих пор бесспорное лидерство в консольной гонке на польском рынке остается за Sony, а Nintendo остается лишь с алчностью взирать на восточноевропейские рынки, которые она якобы может завоевать благодаря верной ценовой политике.



ПОЛЬША | ВАРШАВА



В Civilization V Варшава появляется как культурный город-государство.

ГОРОД-ФЕНИКС

Свое прозвище Варшава получила за то, что пережила многочисленные войны – но, с другой стороны, какой ценой? После Второй Мировой от польской столицы практически камня на камне не осталось – прощай, многовековая история! Не слишком интересна Польша и игрофилам: в интерактивных развлечениях она, как правило, фигурирует лишь в качестве промежуточного этапа Второй Мировой: немцы ее захватывают, русские – освобождают.



Трейлер Bulletstorm ангажировал потенциальных покупателей наиглантнейшим образом: «Эй, членосиски! Игра сама себя не предзакажет!»

НЕВ ДИС-ТИГ!

People Can Fly заработала себе пожизненный запас хороших кармы уже своим дебютным проектом – красивым, динамичным и жестоким FPS Painkiller. Затем поляки познакомились с Epic Games, портировав на PC первую часть Gears of War, и в итоге следующий большой проект PCF, отвязный шутер Bulletstorm, разрабатывался уже под эгидой Epic. Попутно американский гигант выкупил People Can Fly, превратив ее в свою внутреннюю студию.



Команда разработчиков оказалась буквально обезглавлена.

ИСХОД

До релиза Gears of War: Judgment остается еще несколько месяцев, а связанные с ней эпиконты покидают компанию один за другим. В течение месяца ушли исполнительный продюсер Gears of War Род Фергюссон, креативный директор Клифф Блэкински и трое основателей People Can Fly – Хмеляж, Познански и Козерацки. PCF продолжает работу над Judgment – как говорит Хмеляж, игра находится в хороших руках. Своих дальнейших планов он пока не раскрывает.



Почему японские игры ужे не те?

**МНЕНИЕ КАЦУХИРО ХАРАДЫ,
СОЗДАТЕЛЯ TEKKEN**

В последние годы я задаю именитым японским разработчикам один и тот же вопрос – что случилось с японскими игровыми компаниями. На рубеже веков 90% приличных игр были произведены в Стране восходящего солнца, сейчас этот показатель снизился до 20%-30%. Проблемы Sega и Square Enix, относительно низкое качество Resident Evil 6 показывают, что ситуация совершенно не меняется к лучшему. Японские разработчики прекрасно видят, что происходит, и наверняка обсуждают ситуацию друг с другом (у каждого есть четко сформулированное мнение, которое он мгновенно выдает в ответ на вопрос). На этот раз привожу мнение Кацухиро Харады – человека, с играми которого все в порядке.

1

В наше время японская игровая индустрия уже не та, что прежде. С сериалом Tekken как раз все хорошо, но не всем так повезло. Что случилось, на ваш взгляд?

Японская игровая индустрия началась с рынка аркадных автоматов, где железо подгонялось под нужды разработчиков, под каждую конкретную игру. Во времена PS one и PS2, когда главной платформой стали консоли, японцам пришлось переучиваться и начинать подгонять запросы игры под возможности унифицированного железа, которое не меняется пять-шесть лет. Так один паттерн сменился на новый, и в нем индустрия тоже существовала неплохо. В это же время на Западе, особенно в США, разработчики делали игры прежде всего под PC, а потом уже адаптировали под консоли. Поэтому их игры непрерывно эволюционировали вместе с железом, как японские игры времен аркадных автоматов. И когда в очередной раз сменилось поколение консолей, западные разработчики фактически могли начать с ним работу сразу, что дало им очень серьезную фору. Японцам же для перехода от создания игр для PS2 к созданию игр для PS3 потребовались очень большие финансовые и временные затраты. Сейчас в японских компаниях поняли ошибку и начали перестраивать работу по западному принципу, используя PC как базовую платформу, но время уже упущено.

2

Говорят, что консоли умирают, а будущее – за смартфонами и планшетами. Мне грустно это слышать, а что вы об этом думаете?

Действительно, в Японии игры для смартфонов всегда были востребованы, и в последние годы их популярность только растет. Топовые модели смартфонов и планшетов выдают графику на уровне консолей. Многие разработчики перебрасывают ресурсы на производство мобильных игр, потому что на них можно просто и быстро заработать. А деньги им нужны – для того, чтобы их компании не обанкротились. Я боюсь только одного – чтобы эти команды разработчиков не потеряли квалификацию для производства настоящих игр класса hi-end для консолей. На Западе, например, есть немало студий, способных создавать игры уровня The Last of Us. В Японии, если ничего не изменится, их число может еще сократиться... С другой стороны, тренды – непостоянная штука. Может быть, прибыльность мобильных игр перестанет быть столь уж привлекательной. Может быть, мы увидим, что емкость аккумулятора ограничит рост производительности мобильных устройств, не дав им сравняться с консолями. А может измениться и природа игр для планшетов, и в определенный момент вы сможете запускать те же привычные хиты класса hi-end – с помощью облачных технологий хотя бы, но играть в них в дороге. Так что не грустите – надежда есть! **СИ**



**КАК ОТВЕЧАЛ НА ЭТО ВОПРОС ЙОДЗИ НАКА,
СОЗДАТЕЛЬ SONIC THE HEDGEHOG:**

(выдержка из эксклюзивного интервью «СИ» в 2010 году)

Я думаю, лет двадцать назад люди, которые увлекались играми, все еще были детьми, поэтому тогда им были интересны японские проекты. А сейчас они уже подросли, и так получилось, что американские и европейские игры им лучше по возрастной категории подходят. Я думаю, это главная причина. Японцы, когда создают игры, думают о том, чтобы заинтересовать всех, а западные геймдизайнеры, на мой взгляд, осознанно выбрали для себя взрослую аудиторию и работают для нее.

**КАК ОТВЕЧАЛ НА ЭТО ВОПРОС ТОМОНОБУ ИТАГАКИ,
СОЗДАТЕЛЬ DEAD OR ALIVE И NINJA GAIDEN:**

(выдержка из эксклюзивного интервью «СИ» в 2011 году)

Корни проблемы в лежат первых послевоенных годах. Тогда на свет появилось поколение беби-бумеров [далее – исторический экскурс, см. «СИ» №11 за 2011 год]. Эти люди честовски плохо учились сами, поскольку принципиально ненавидели любые авторитеты. Однако именно они организовали профсоюз работников системы образования и в конечном итоге, повзрослев, стали целиком контролировать эту часть жизни общества. И вся система обучения в Японии сильно пострадала. К слову, нынешняя правящая партия, Демократическая партия, тоже левая. И она тоже мало думает о воспитании детей и уничтожает систему обучения. Лично мне чрезвычайно повезло, я успел получить хорошее образование, но не так много японских геймдизайнеров могут похвастаться тем же. Буквально на пальцах пересчитать можно. Так что, отвечая на ваш вопрос, скажу, что в целом в современной Японии очень мало хорошо образованных людей, которые способны творить, именно поэтому наши студии разработки уступают западным и именно поэтому японские видеоигры стали хуже. Старое поколение ушло, а новое не может работать лучше.

САЙЛЕНТ ХИЛ 3Д

В ЭТОТ ХЭЛЛОУИН
3Д ПУТЕШЕСТВИЕ В АД

SAMUEL HADIDA PRESENTS A SILENT HILL 2 DCP/DAVIS FILMS PRODUCTION IN ASSOCIATION WITH KONAMI A MICHAEL J. BASSETT FILM "SILENT HILL: REVELATION" ADELAIDE CLEMENS KIT HARINGTON DEBORAH KARA UNGER MARTIN DONOVAN AND MALCOLM McDOWELL, WITH CARRIE-ANNE MOSS AND SEAN BEAN CASTING BY DEIRDRE BOWEN COSTUME DESIGNER WENDY PARTRIDGE DIGITAL VISUAL EFFECTS BY MR. X INC. CREATIVE DIRECTOR PATRICK TATOPoulos SERIES BY AKIRA YAMAOKA MUSIC BY JEFF DANNA PRODUCTION DESIGNER ALICIA KEYWAN EDITOR MICHELE CONROY DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY MAXIME ALEXANDRE CO-DIRECTOR LAURENT HADIDA EXECUTIVE VICTOR HADIDA PROPS DON CARMODY BASED ON THE GAME CREATED BY KONAMI PRODUCED BY SAMUEL HADIDA WRITTEN AND DIRECTED BY MICHAEL J. BASSETT



KONAMI SILENT HILL

DATACOM

DOLBY

DIGITAL

3D

В КИНО С 25 ОКТЯБРЯ

IN REALD 3D AND DIGITAL 3D

R RESTRICTED

MATURE

#WELCOME2SILENTHILL [f /SILENTHILLREVELATION](http://SILENTHILLREVELATION)

ФИЛЬМ ЗАПРЕЩЕН К ПРОСМОТРУ ЛИЦАМ ДО 16 ЛЕТ!



РОБ ПАРДО, ведущий дизайнер *World of Warcraft*:

Я НЕ ВИЖУ СЕЙЧАС НИКАКОЙ ХОРОШЕЙ БИЗНЕС-МОДЕЛИ ДЛЯ ОДНОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ ИГР.

Жаль, конечно, но очень уж много разных элементов, делающих создание подобных игр нелегким: от пиратства до проката игр.

Сейчас большой тренд – соединять всех игроков, этим занимаются и полностью онлайневые игры вроде *World of Warcraft*, и даже однопользовательские игры, в которых появляются социальные элементы.



ФРЭНК ГИБО, президент EA Labels:

Мы очень горды за то, как EA выросла вместе с нашими потребителями.

Я НЕ ДАЛ ЗЕЛЕНЫЙ СВЕТ НИ ОДНОЙ ЧИСТО ОДНОЧНОЙ ИГРЕ. ОТНЫНЕ ВСЕ НАШИ ИГРЫ ВКЛЮЧАЮТ В СЕБЯ ОНЛАЙНОВЫЕ ПРИЛОЖЕНИЯ И ЦИФРОВЫЕ СЕРВИСЫ.

У вас может быть действительно глубокая синглплеерная игра, но в нее должен быть включен план по постоянному предоставлению нового контента, который предлагал бы пользователям больше, чем то, что находится на изначальном диске. Это, конечно, не значит, что в *Mirror's Edge* должен появиться дефматч.



РОН ГИЛЬБЕРТ, автор *Monkey Island* и *DeathSpank*:

Адвенчуры никогда не умирали, они продолжали продаваться теми же тиражами, что и всегда. Проблема в том, что все остальное стало продаваться лучше. У нас не было провала, у нас была стагнация.

Я виню *Doom*. До выхода *Doom* игры были помедлен-

нее, и людей интересовали размышления, стратегии. [*Civilization* и *Ultima*] – игры неторопливые, ты в них просто погружаешься.

А потом вышел *Doom*. Он был быстрый, напряженный, ты стрелял во все подряд, и отовсюду летели кровавые ошметки. И он заставил кучу людей изменить мышление, и также привлек к играм куда большую аудиторию. Адвенчуры никуда не уходили, но пришли новые люди, и игры вроде *Doom* стали доминировать.



ЮДЗИ НАКА, соавтор *Sonic the Hedgehog*:

Одна из причин моего ухода из Sega заключалась в том, что, если бы я там остался, мне пришлось бы делать игры про Соника. Как и с Nintendo: Миямото делает Марио-игры. Он тоже находится под этим давлением, он должен продолжать делать Марио-игры. Аонума должен работать над «Зельдой», Кодзима – над *Metal Gear*. Мне хотелось бы, чтобы это бремя упало с их плеч, чтобы они могли создавать новые вещи. Это было бы здорово и для индустрии. Кинорежиссеры снимают самые разные фильмы, и киноиндустрия здорова. Хотелось бы, чтобы игровая индустрия была такой же.



РЕДЖИ ФИЗ-ЭМЕЙ, президент *Nintendo of America*:

Мы будем продолжать продавать Wii. Только в США было продано сорок миллионов консолей. А я еще ответственен за Канаду и Латинскую Америку, и мы уверены, что на этих рынках – особенно в Латинской Америке – еще есть потенциальные покупатели. При правильной цене можно дотянуться до тех потребителей, до которых, говоря откровенно, с Wii U мы не дотянемся. А если говорить глобально, то есть рынки в Восточной Европе. Рынки, в которых Wii может успешно продаваться по привлекательной цене.



АЛЕКС ХАТЧИНСОН, креативный директор *Assassin's Creed III*:

Мы – последние из динозавров. Мы – это гигантские AAA-игры с огромными командами разработчиков, которым помогают разные студии извне. Таких игр делается все меньше и меньше, особенно после того, как отвалился «средний класс».

Нам действительно кажется, что это – редкая возможность: у нас есть опытная команда, долго работающая над сериалом, есть полная поддержка со стороны Ubisoft, есть три года на разработку, что само по себе большая редкость в наши дни; игровые платформы в самом расцвете сил, и у них огромная install base. Многие из этих факторов изменятся, волей случая ли или же по чьему-то решению, так что мы действительно думаем, что [возможность поучаствовать в разработке *Assassin's Creed III*] – это шанс из тех, что встречаются один раз за всю карьеру.

**ТЕД ПРАЙС, глава Insomniac:**

Не думаю, что мы создадим еще хоть одну чисто синглплеерную игру. [Индустря] изменилась.

МЫ, ГЕЙМЕРЫ, ВСЕГДА БЫЛИ СОЦИАЛЬНЫМИ, И, БЛАГОДАРЯ ЭВОЛЮЦИИ ТЕХНОЛОГИЙ, СЕЙЧАС КУДА ЛЕГЧЕ ИГРАТЬ ВМЕСТЕ.

И разработчикам легче создавать возможности для совместной игры. И я хочу, чтобы это было отражено во всех наших играх, потому что, по-моему, часто веселее играть с другом.

**КОРИ ДЭВИС, ведущий дизайнер Spec Ops: The Line:**

Во время разработки Spec Ops: The Line мы никогда не делали фокус на мультиплееере, но издатель все равно упрямо его требовал. Это была буквально такая галочка, которую нужно было поставить, потому что так сказали финансовые прогнозы, и

МЫ НЕОТСТУПНО ДОБИВАЛСЬ ТОГО, ЧТОБЫ У НАС БЫЛ МУЛЬТИПЛЕЕР – ДАЖЕ НЕСМОТРЯ НА ТО, ЧТО ОН ПОШЕЛ ВО ВРЕД ПРОЕКТУ В ЦЕЛОМ И ВОСПРИЯТИЮ ИГРЫ В ЧАСТНОСТИ.

Он выставляет в негативном свете все наполненные смыслом вещи, что мы вложили в синглплеер. Тон мультиплееера совсем другой, игровую механику ради его создания пришлось изнасиловать вдоль и поперек, и вообще это была пустая трата денег. Никто в него не играет, и, по-моему, он даже не входит толком в состав игры – это словно другая игра, которую запихнули на диск, словно раковая опухоль, угрожающая уничтожить все самое лучшее в том, во что вкладывали душу разработчики из Yager.

**ТОНИ ГУДМАН, основатель Ensemble Studios:**

Microsoft очень не хотела рисковать и сказала: «Ох не знаю, хотим ли мы делать стратегии на консолях. Давайте-ка мы прилепим к этой игре название Halo». Проблема тут в том, что игра уже год как была в разработке. А они просто сказали: «Ну, почему бы вам это все просто не перекрасить под Halo?» Но это же не так просто. Еще одна проблема – Bungie никогда особо не пытала энтузиазмом по поводу этой игры. Они говорили, что это дойка франчайза или что-то вроде того. Мы с ними были не в ладах – они смотрели на нас как на сующих руки в их сериал.

**ДЖАМИЛЬ КЕМАЛЬ, директор по маркетингу Lexis Numerique:**

Честно говоря, работать на платформе от Nintendo очень трудно. Не по техническим причинам, а потому, что Nintendo просто не продвигает WiiWare и цифровые игры. На WiiWare нет нормального магазина, сложно посмотреть новые релизы. Для нас, разработчиков, важно быть уверенными в том, что выпускающая новую платформу компания будет активно продвигать скачиваемые игры, и Nintendo этой уверенности не внушиает.

**СИГЕРУ МИЯМОТО, автор Super Mario Bros. и The Legend of Zelda:**

Насчет того, что Марио делает, есть лишь одно правило: он больше все-таки относится к синим воротничкам, к физическому труду. Так что я думаю, что роль доктора для него несколько неожиданна и, пожалуй, невероятна. Наверное, доктор Марио был в каком-то смысле не совсем легитимным.

**ЛОРН ЛЭННИНГ, основатель Oddworld Inhabitants:**

Наши прибыли не пойдут на всякие там «Феррари» и прочее – они пойдут в наши игры, послужат для создания нового контента, которого так ждут фанаты.

Теперь мы используем цифровую дистрибуцию, и вместо ценника в \$60 мы можем предложить ценник в \$10. Продавая по копии за \$10, мы получаем по \$7. Таким образом,

ВАМ ДОСТАЕТСЯ ИГРА ЗА ОДНУ ШЕСТЬЮ ЦЕНЫ, А У НАС ОКАЗЫВАЕТСЯ ДОСТАТОЧНО ДЕНЕГ, ЧТОБЫ РАБОТАТЬ НАД НОВЫМИ ПРОЕКТАМИ.

У нас есть несколько сотен тысяч преданных фанатов Oddworld, которые будут покупать их и дальше, и если мы сможем поднять это число до 3-5 миллионов, то мы сможем финансировать двадцати- и тридцатимиллионные AAA-игры. К этому мы и стремимся.

**СТИВ ПАПУЦИС, исполнительный продюсер сериала Dead Space:**

Многие говорят «AAA», и это уже стало нормой, что все большие игры – это тройное «А». Нет, мы хотим превзойти тройное «А». Мы хотим подняться на следующий уровень. Мы теперь говорим [про Dead Space 3] «четыре А».

**МАКС ШЕЙФЕР, гендиректор Runic Games:**

Раньше, когда мы продавали коробочные игры по \$60, нам доставалось от силы по \$14 с копии. Сейчас, продавая цифровую версию на Steam за \$20, мы получаем на руки ту же сумму. Так что, с нашей точки зрения,

МЫ НЕ МЕНЕЕ ПРИБЫЛЬНЫ, ЧЕМ ЛЮБОЙ НЕЗАВИСИМЫЙ РАЗРАБОТЧИК, ПРОДАЮЩИЙ КОРОБКИ ПО \$60.

Обходясь без издателя и коробочной дистрибуции, мы можем 60-долларовую игру предложить людям за двадцатку.

**ЭСТЕБАН САЛАЗАР, продюсер Steam-версии Half Minute Hero:**

ПО МОЕМУ МНЕНИЮ, STEAM МОЖЕТ ДАТЬ ЯПОНСКИМ РАЗРАБОТЧИКАМ ВОЗМОЖНОСТЬ ВНОВЬ КОНКУРИРОВАТЬ С ЗАПАДОМ.

На консолях сейчас очень сложно состязаться с большими издателями, поэтому резонно переключиться на PC.

Жаль, что на PC-рынок тут закрывают глаза – они думают, что это маленький рынок для фанатов порноигр.

**МАРКУС ПЕРССОН, создатель Minecraft:**

Я получил email от Microsoft, они предлагали помочь в

«сертификации» Minecraft для Windows 8. Я сказал им, чтобы они перестали убивать PC как открытую платформу. Пусть уж лучше Minecraft не будет работать на Windows 8, чем я буду им подыгрывать. Может, таким образом мы сможем убедить некоторых людей не переходить на Windows 8...

**ДЖОН КОЛЛЕР, вице-президент PlayStation по маркетингу консолей:**

Сейчас мы видим повышенный интерес к приобретению второй консоли со стороны владельцев Xbox 360. Обратное происходило в годы PS2, когда многие пользователи PS2 захотели приобрести Xbox из-за Halo и некоторых других игр.

**ТИМ ШЕЙФЕР, основатель Double Fine:**

Мне очень хотелось бы, чтобы мы имели более тесный контакт с фанатами во время разработки наших предыдущих игр. В Brutal Legend нам пришлось отказаться от очень многое, потому что просто не было времени. А еще мне очень хотелось бы сделать боевую систему Costume Quest глубже.

Я думаю, что в free-to-play есть огромный потенциал – ведь эта модель позволяет нам выпустить игру, а затем ее улучшать, потому что дальнейшую разработку финансируют микротранзакции.

[Нотч] начал продавать [Minecraft], поработав над ней всего лишь три недели. Он начал с малого и смог добиться финансирования, и это очень вдохновляет. Есть ведь столько способов получить средства на разработку игр! Не думаю, что мы когда-либо вернемся к стандартной 60-долларовой издательской схеме.

RAZER



expert ambidextrous
gaming mouse



- Система четвёртого поколения 4G с двумя сенсорами и разрешением 8200 dpi
 - Игровая мышь с симметричной формой и улучшенной эргономикой
 - Поддержка Razer Synapse 2.0

Спрашивайте в магазинах:



www.mvideo.ru



www.mediamarkt.ru



www.dns-shop.ru



www.compusell.ru



www.ulmart.ru



www.ozon.ru

реклама



5



ДЕВУШЕК,

РАДИ КОТОРЫХ НЕ СТЫДНО ОТДАТЬ [одну] ЖИЗНЬ



1

ДЖЕССИКА НИГРИ



НЕВОЗМОЖНО ОТКАЗАТЬСЯ ОТ ПОСЕЩЕНИЯ ИГРОВЫХ ВЫСТАВОК, И В ЭТОМ СМЫСЛЕ ПРИЯТНО ОСОЗНАВАТЬ, ЧТО РОССИЯ ВСЕ ЕЩЕ В ЧИСЛЕ «ДОГОНЯЮЩИХ» – Я С ТРУДОМ ПОНИМАЮ, КАК В ПУБЛИЧНЫЙ ДЕНЬ МОЖНО БЫЛО ЧТО-ТО СУМЕТЬ ПОТРОГАТЬ И ПОЩУПАТЬ, НО ЭТО И НЕ СТОЛЬ ВАЖНО (ЛЮДЯМ, КОТОРЫЕ ЭТИ ИГРЫ ВИДЕЛИ УЖЕ НЕСКОЛЬКО РАЗ). В РОССИИ ВВЕЛИ СИСТЕМУ РЕЙТИНГОВ, НО ОНА НЕ ЗАТРАГИВАЕТ ТАКОГО РОДА МЕРОПРИЯТИЯ, ПОЭТОМУ ТОПЧУЩАЯСЯ НА ВХОДЕ ТОЛПА ОНАНИСТОВ В ДОЖДЛИВЫЙ СУББОТНИЙ ДЕНЬ БЫЛА РАДА И БЛАГОДАРНА ВОЗМОЖНОСТИ СДЕЛАТЬ ЭТО, ПУСКАЙ И НЕ В ПЕРВЫЙ РАЗ. РАДА ВОЗМОЖНОСТИ СФОТОГРАФИРОВАТЬСЯ С ПОЛУГОЛЫМИ ДЕВУШКАМИ, НАПОМИНАЮЩИМИ ПЕРСОНАЖЕЙ ЛЮБИМЫХ ИГР ИЛИ ФИЛЬМОВ. КТО-ТО, КТО ПОМЛАДШЕ, ПРИВЕЛ БАБУШКУ-ФОТОГРАФА, А КТО ПОСТАРШЕ НОРОВИЛ ПРИЖАТЬ МОДЕЛЬ ПОБЛИЖЕ К СЕБЕ, ПОДМИНАЯ ХУДОЩАВЫМИ ПАЛЬЦАМИ НЕСЧАСТНУЮ С ДРУГОГО БОКА. МОДЕЛИ, КОНЕЧНО, ЖАЛУЮТСЯ. В ПЕРЕРЫВАХ РАССКАЗЫВАЮТ МНЕ, КАК ОНИ НАУЧИЛИСЬ «ОБОРОНЯТЬСЯ» – КАБЛУКИ ВЫСОКИЕ, ДЕВУШКИ ВЫШЕ МИНУТНЫХ УХАЖЕРОВ, ВЫСТАВЛЯЕШЬ ЛОКОТЬ ОСТРО И ДАЛЕКО, И ВОЗНИКАЕТ КОНФУЗ. ОПАСНОСТЬ МИНОВАЛА? НЕВОСПИТАННОСТЬ? БЕСКУЛЬТУРИЕ? ВОТ СПИСОК ИЗ ПЯТИ ДЕВУШЕК, С КОТОРЫМИ НАДО ВЕСТИ СЕБЯ ИНАЧЕ, – НЕ ТО ТОЛПА ФАНАТОВ НАЙДЕТ, ГДЕ ВЫ ЖИВЕТЕ, И НАУЧИТ ПРАВИЛЬНОМУ ОТНОШЕНИЮ К ЖЕНЩИНАМ.



Американская звезда новозеландского происхождения: смотрела «Властелина колец» столько раз, что может наизусть цитировать диалоги из кинотрилогии. Сбежала из лучшей страны мира, живет в Аризоне, прославилась тем, что стала моделью Lollipop Chainsaw – официальной, сопровождала Гоити Суду на мероприятиях, дважды летала в Японию не мероприятий, связанные с запуском игры, и даже была напечатана в тематическом фотоальбоме. Модельное дело пошло в гору: помимо посасывающей Джульетты Старлинг, Джессика также примерила костюмы безымянной воительницы из Skyrim, тренера покемонов, Сони Блейд, Пикачу; практически всегда (исключая последнее) – с мощным пушапом, заставляющим душу трепетать, вены пульсировать, кровь закипать и далее по списку. Ведет твиттер и собственный блог, а также является активным участником Instagram – там можно найти самые свежие и подчас весьма откровенные фотографии Джессики (редко – и ее парня тоже), а также написать комментарий (на который не ответят) и поставить «лайк». Один из тысячи. В этом смысле красавица побила рекорды по «лайкам», установленные британской Twitter-сенсацией Келли Оксфорд. Однако та стала голливудским продюсером и переехала в Лос-Анджелес, а Джессика продаёт в Интернете плакаты со своими фотографиями и время от времени подрабатывает моделью на различных мероприятиях. Вероятность того, что вы добьетесь ее расположения, никогда не поднималась выше нулевой отметки, но сфотографироваться с ней может каждый, кто посетит Е3 или другое мероприятие в США, куда приходят косплееры.



МАРИЯ

Не являясь большим поклонником людей, наряжающихся в странные костюмы и позирующих для фотографов с едва пробившейся рыжей бороденкой, не могу обойти вниманием трех девушек, уже который год примеряющих костюмы героинь файтингов, – и дело тут даже не в удивительным образом точно воспроизведенных шмотках, хотя, чего греха таить, они все классные, а в необыкновенном энтузиазме, скажем так, моделей, которых привлекают как-то в обход элитных – ох, нет, дети! – на стенд компании «1С-СофтКлаб». В свободном доступе находится имя только одной из них – Марии, которая в прошлом году перевоплотилась в самую лучшую модель Чунь-Ли, а в этом – в самую лучшую из всех, что я видел, модель Анны – и слава богу, иначе бы девушкам срочно пришлось бы менять место жительства



ДЖЕССИКА ЧОБОТ



Остынь, ковбой – она замужем. Любительница полизать пластик перед объективом фотокамеры в одночасье стала главным идолом американских геймеров и предметом обожания Виктора Зуева; впрочем, долгие годы она также являлась самой популярной геймер-гёль планеты – во многом благодаря тому, что никоим образом не соответствовала сложившемуся образу этих самых геймер-гёль. Она ведет себя вызывающе и позволяет разные едкие комментарии, но самое главное – она, буквально, незаменима. Став звездой видео на IGN, она оккупировала эфирное время. Ей пробовали найти замену – блондинку – но не получилось; вернее, блондинка в камеру-то говорит охотно, но из тени великолепной Джессики выбраться никак не может. В России имя Джессики Чобот – это такое проклятье: все хотят найти русский аналог и сделать самое популярное видео в Интернете, но никому это пока не удалось (и вряд ли удастся).



4

ОМИ ГИБСОН

Величайшее достоинство Оми – и спасительная заплатка в бюджете ее мужа – заключается в том, что она сама создает (из воздуха) одежду. Либо в подвале ее дома заперты тридцать китайских швей, которые с утра до ночи делают костюмы героинь видеоигр. Благодаря этому, она успела по-быть в образе, кажется, вообще всех персонажей женского пола – в том числе и Босса, Катерины и так далее. Возможно, она не очень популярна на Западе – можно простить – но в Японии, наверное, лю-

бой увлекающийся костюмированными шоу знает каждый сантиметр ее тела. Плюсы такой подружки очевидны: в любой момент из гадкой стервотины ее можно перевоплотить в кого-нибудь значительнее приятнее, и это подействует на нее волшебным образом – и будет немедленно приведено в исполнение. С другой стороны, она является объектом зависти тех косплееров, кому мама не дает на ткани и прочее – честно говоря, не разбираюсь, как они делают это с одеждой, и не очень-то хочу.



5

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ



Кортана



Морган Уэбб



Джейд Реймунд



Джейд Реймунд



Морган Уэбб

Пятую девушку предлагаем придумать самостоятельно: не обязательно выбирать из одинаковых стендисток на единственной российской выставке достижений «ИгроПрома» (хоть ведь удивительно – ни игроПрома, ни тем более достижений как бы и нет, а выставка есть), но подумать, какая бы идеально вписалась в указанную компанию. Возможно, это будет Джейд Реймунд – как продюсеру ей удалось продать одну игру и, кажется, сделать вторую, но на этом ее выдающиеся успехи закончились. Может быть, вас куда больше привлекает Мор-

ган Уэбб (сразу вспоминается работа японских режиссеров в области неизведанного, где спикерам новостей... а, впрочем). Приз, скопее всего, получит тот, кто найдет русский аналог на просторах Интернета, – этим вы облегчите работу видеоотделу двоечников и всем остальным. Почему в заголовке указан искусственный интеллект? Мне кажется, такие девушки станут новыми маниями Бориса Иванова – во-первых, их можно переносить в шершавой ладошке, а во-вторых – посмотрите на Кортану по версии Halo 4, от нее же глаз не отвести! **СИ**

Выкрикивается лот «ИгроМир»

□
Евгений Закиров

В ИНТЕРНЕТЕ ЭХОМ ПРОНОСЯТСЯ ГОЛОСА ЖИТЕЛЕЙ ВЛАДИВОСТОКА: «ИГРОМИР» – НИЩЕТА И СУЕТА, А ТАКЖЕ ММО, ТОРЖЕСТВО WARGAMING И MAIL.RU, НЕ ХОДИТЕ. ВНУТРИ ТЕСНО И КУЧНО: ИГРЫ ПОКАЗЫВАЮТ НА ДВУХ СТЕНДАХ, НО БОЛЬШИХ ВСЕГО ДВА – ПЕРВЫЙ ДАВНО ПОРА БЫЛО ПРИЖАТЬ ЗА МОНОПОЛИЮ, ВТОРОЙ КАК ПЕРВАЯ ПОРЦИЯ (БЕСПЛАТНАЯ) – СПАСИБО, КОНЕЧНО, ЧТО ПОКАЗАЛИ ВСЕ ЭТО, НО ВЕРИТСЯ С БОЛЬШИМ ТРУДОМ.

На пресс-конференции четыре ряда четырнадцатилетней прессы, а перед ней – огромное полотно, на котором изображен онлайн-магазин Nintendo; под ним – иностранные представители компаний, в том числе Сатору Сибата. Никто, кроме третьего дистрибутора Nintendo, по-русски не говорит, а впрочем – я вру, есть представитель KuriVIP, который подходит к микрофону и изрекает: «У нас есть богатый опыт торговли обувью, с видеограмми, я думаю, это похоже, так что мы справимся». Простите, что? Никакого доверия: улыбающиеся лица и попытки говорить на русском языке (пожалуйста, не надо), два идиота-переводчика непонятно с какого языка на какой – одному из них удалось придумать консоль Nintendo DHL, мы не дождались Nintendo UPS и FedEx – и закладки в странице браузера: TorrentZ, Facebook, Вконтакте. Спикер просит отмотать два слайда назад, нет, еще, пожалуйста, еще назад, теперь вперед, кажется, этот, забыл, остановись, нет, все-таки назад. Что происходит?

Бутылка темного Kozel и сигарета в зубах – это портрет вошедшего во мрак конференц-зала онаниста, двести рублей на домен и хостинг бесплатно, но как? Но зачем? А если проверить? Не надо: говорят про его сестру,

его сестра говорит мне, показывает на грудь той, из «Бэтмена», ты видел, про таких говорят – «ржавый багажник, ведь все же называют жопу багажником?» – если бы я знал, однако спасибо, большая благодарность, информация усваивается быстро, простите, сестра? Но чья? Ax, они самые – да, Алексий, c'est impossible, но что это, разочарованные лица, и вот почему – сломалось решительно все, работать нельзя, а прессы – она есть онлайн, вордпресс мой мандат, и посещаемость есть, присутствует, стоит за твоей спиной, не отражается в зеркале.

Перепутал, визитку прячет под плечом kostoma, желе приятно меняет форму, мы замечаем на верхней губе, а кстати – да, Поизон я помню тоже, как же мог забыть, вас разделили? С другой стороны стенда – играть? Другие пройдут мимо, другой бы думал, и тут вынужден согласиться: бабушка с мыльницей в руках фотографирует уже усатого молодого человека с девушками, а они – о, грех, уди, но здесь религия не против, а что тогда? Вопросы: но все равно не стерильно, простите, на стенде напротив танцуют в честь пульса Южной Кореи, популярные игры, подпиши мою копию, а ты – ты сделай мне в инстаграм с цветами поярче.

Тщетность и праздник: вы тратите не так уж много денег, чтобы посмотреть на то, как другие спускают огромные бюджеты – на что? В никуда: Джеймс, прыгни в дыру. **СИ**



О ПРАВЕ СИЛЬНЫХ



Сергей Думаков

ИСТОРИЯ BATTLEFIELD 3, ПОМIMО ПРОЧЕГО, ИНТЕРЕСНА ЕЩЕ И ПОТОМУ, ЧТО, ВЕРОЯТНЕЕ ВСЕГО, ЭТО ОДИН ИЗ ПОСЛЕДНИХ МАСШТАБНЫХ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ ШУТЕРОВ СТАРОЙ ШКОЛЫ. НУ КАК СТАРОЙ: СРАВНЕНИЯ С QUAKE III ИЛИ ТОЙ ЖЕ BATTLEFIELD 1942 ПОСЛЕДНИЙ ХИТ DICE, ПОНЯТНОЕ ДЕЛО, НЕ ВЫДЕРЖИВАЕТ, НО ОН, ПО КРАЙНЕЙ МЕРЕ, ЕЩЕ ПРОДАЕТСЯ В КОРОБКАХ (ПУСТЬ ИНОГДА И В ВИДЕ КЛЮЧА НА СКАЧИВАНИЕ) И С НЕКОТОРЫМИ ОГОВОРКАМИ ОТВЕЧАЕТ ТРЕБОВАНИЯМ СЕДОГО МАНИФЕСТА О «ПРАВАХ ГЕЙМЕРОВ»: ПОКУПАЯ ИГРУ, ПОТРЕБИТЕЛЬ В ПРАВЕ РАССЧИТИВАТЬ НА НЕКОТОРЫЙ ЗАКОНЧЕННЫЙ ИГРОВОЙ ОПЫТ, А НЕ ЕГО ОГРЫЗОК. ДОБИРАТЬ ОСТАЛЬНОЕ С ПОМОЩЬЮ СКАЧИВАЕМЫХ ДОПОЛНЕНИЙ ИЛИ СТОЛЬ ПОПУЛЯРНОГО НЫНЧЕ «ДОНАТА» – ПУТЬ СЛАБЫХ, НЕ ТАК ЛИ?

И

менно так. Те дополнения, которые уже вышли к Battlefield 3, и те, что были только анонсированы, не делаются из одной игры другую. Смотрите сами: Back to Karkand – подарок тем, кто остается верен серии на протяжении долгих лет (старые карты на новом движке, любимая забава мод-коммюниити). Close Quarters – изящная шутка, шаг на территорию Call of Duty, по сути – навороченный таймкиллер. Вышедшее на днях Armored Kill – памятник режиму Conquest, сделавшему когда-то имя и репутацию Battlefield: безразмерные карты, невероятное количество техники, волюшка-воля с учетом неограниченного доступа ко взрывчатым веществам.

И первое, и второе, и третье к покупке совершенно необязательны. Вы не узнаете о Battlefield 3 ничего нового, не научитесь лучше стрелять и не сможете, вопреки чаяниям поклонников, охотиться с ручным пулеметом на плотоядных динозавров. Все, на что можно рассчитывать, – акцент на определенную составляющую оригинальной Battlefield 3 и сконструированные с поправкой на него карты для многопользовательских сражений.

К чему эта долгая прелюдия? К тому, что между вторым и третьим дополнениями к Battlefield 3 лежит огромная пропасть. Они абсолютно самодостаточны и вполне могли быть выпущены отдельными играми под разными названиями. Даже Back to Karkand весьма далек от Armored Kill, несмотря на идеологическую близость – чего уж говорить о мясорубке Close Quarters! А все потому, что DICE, слава богу, еще могут позволить себе выпускать эдакие «вещи в себе», не требующие от игрока боевого опыта в несколько сотен часов, досконального знания всех нюансов оригинальной игры и важного, несомненно, умения мастерски раздавать хедшоты квик-скуопом.

Другое дело, что такая постановка вопроса – «могут себе позволить» – предмет разгоревшегося недавно с новой силой спора, которому частично посвящен один из материалов наших коллег из издания EDGE, находящийся на соседних страницах. Вкратце спор сводится к простому вопросу: кому нужны (если нужны вообще) игры, набравшие на «Метакритике» средний рейтинг ниже 85. Дело в том, что DICE делает то, что делает, не только в силу своего таланта, но и потому, что может. Какая-нибудь Warface – не может, потому что не имеет ни имени, ни репутации, одно лишь название Crytek в кредитах. Поэтому Warface дорожит каждой копейкой и продает золотые пистолеты за реальные деньги, а

a Battlefield готовит очередной факультатив на тему постъядерного Ближнего Востока.

Сегодня, наверное, уже никому не нужно объяснять силу онлайн (напротив, все больше тех, кто искренне недоумевает, как вообще можно сейчас делать однопользовательские проекты – вспомните Гейба Н. с его неприятием «изолированного однопользовательского опыта»), однако сетевые компоненты видеоигр по-прежнему остаются в некотором смысле терра инкогнито. Верно ли утверждение из первого абзаца – про право потребителя на законченный опыт? Сколько человек готов платить за онлайн? Готов ли он платить за него бесконечно долго? На все эти вопросы до сих пор нет ответа, под которым бы подписались все разработчики. Путь, по которому пошла DICE, – лишь один из многих, и совершенно неслучайно он выглядит старомодным: сейчас так работать могут лишь мажоры с определенной подушкой безопасности вроде Call of Duty, новичков такая модель быстро сведет в цифровую могилу. Забавно вспомнить, что еще совсем недавно платные скачиваемые дополнения, расширяющие или завершающие основную сюжетную линию той или иной игры, воспринимались безумной дикостью. И уж, совершенно точно не могло и речи идти о том, чтобы покупать у разработчиков легальные читы, позволяющие максимально упростить нахождение в игре: в уже упомянутой Warface сразу после запуска игры можно было приобрести за денежку безумной моци нагибаторы, от которых стонали все прочие. Баланс? Нет, не слышали. И вот мы уже задаемся другими вопросами: как, «Скайрим» без дополнений? Mass Effect без дополнений? «Танки онлайн» без какой-нибудь ежемесячной вундервафли? Любая социалочка без доната? Они, верно, сошли с ума.

Показательно, что опыты DICE с подобными механизмами (Battlefield Play4Free и Battlefield Heroes) выглядят жутко и абсолютно немощно. Месси никогда не приедет играть в «Анжи», каким бы выгодным ни было предложение, а если и приедет, то будет выглядеть точно так же. Все это приводит нас к простой мысли: тем, кто собирается делать свой Battlefield, сегодня ничего не светит. Они неизбежно пойдут по пути золотых пистолетов и предсказуемо проиграют. Проиграем и мы с вами, потому что в обозримом будущем, соответственно, не увидим ни новых Battlefield, ни новых Call of Duty. Максимум, на что можно рассчитывать, – любительские модификации вроде недавней DayZ с ярким, но коротким жизненным циклом. Кому-то, возможно, хватит и этого... остальным останется только выбирать между Call of Duty и Battlefield. **СИ**



Метасоциальность

Виталий Гуз

ЧТО ЕСТЬ ЗАМЕЧАТЕЛЬНОГО В КАРМАННЫХ КОНСОЛЯХ? НУ, ОЧЕВИДНО, ЧТО ИХ ПОРТАТИВНОСТЬ, ВОЗМОЖНОСТЬ ВЗЯТЬ ИХ С СОБОЙ КУДА УГОДНО И КОГДА УГОДНО. КАК СДЕЛАТЬ ТАКИЕ СИСТЕМЫ ЕЩЁ ЛУЧШЕ? ПРИКРУТИТЬ МУЛЬТИПЛЕЕР, КОНЧЕНО ЖЕ. СНАЧАЛА МЕХАНИЧЕСКИЙ, С ПРОВОДОЧКАМИ, СОЕДИНЯВШИМИ ДВЕ ИЛИ БОЛЬШЕ ПЛАТФОРМ (ПРИВЕТ ТЕБЕ, МОЙ ЛЮБИМЫЙ ПРОЗРАЧНЫЙ GAME BOY COLOR!), ЗАТЕМ МОДНЫЙ, С ЛОКАЛЬНЫМИ ПЕРЕДАТЧИКАМИ ИНФОРМАЦИИ ПО ВОЗДУХУ (И ТЕБЕ САЛЮТ, GBA!), И УЖЕ, НАКОНЕЦ, СОВСЕМ СОВРЕМЕННЫЙ И ДОСТУПНЫЙ – ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ, СВЯЗЫВАЮЩИЙ СО ВСЕМ МИРОМ.

C

выходом портативов в Интернет решилась, казалось бы, самая распространенная – и крайне актуальная для нашей страны – проблема: «с кем бы поиграть?».

Весь мир у ваших ног, надо лишь найти точку доступа, ну или обзавестись симкой с 3G. Только вот у такой многопользовательской игры натура абсолютно безликая. Играть с неизвестными людьми на домашних консолях весело, забавно, непредсказуемо – но лишено достаточного уровня единения, чтобы заменить старый добрый локальный мультиплер, с товарищами на диване перед телевизором. Вот вам вручают напарника с другого конца света, и вы вместе с ним на следующие 20 минут самые близкие друг другу люди, иначе никогда не одолеете босса или вражескую команду. Условия элементарные, но предскажут поведение напарника невозможно – он может сделать за вас всю работу или, наоборот, ныть все время, в трудный момент подвести, а потом еще закидать ваш ящик входящих сообщений интересными фактами о вашей сексуальной ориентации. Все это напоминает общественные детские сады, где детей заставляют дружить друг с другом несмотря ни на что и намеренно объединяют в пары совершенно несовместимых характером маленьких личностей в попытках воспитать с малых лет хотя бы намек на, хм, толерантность. Безусловно, никто не запрещает играть в онлайне все с теми же товарищами, с которыми раньше разделяли диван, но сейчас же речь о портативах, в которые играть приходится от случая к случаю, а не договорившись заранее.

И здесь надо вспомнить, как вообще работает мультиплер на карманных консолях. По сути, еще со времен классического Game Boy его принцип мало чем отличался от домашних консолей конца 80-х и начала 90-х: можно и в платформерах вместе побегать, и в «Тетрис» на очки или скорость посоревноваться, и все непосредственно через соединение двух приставок в любом удобном или просто подвернувшемся месте. Полноценную же революцию, сделавшую портативный мультиплер по-настоящему неповторимым явлением, совершили знакомые всем покемоны. Игра предлагала длинную одиночную кампанию с двумя основными видами деятельности: прокачка покемонов и их коллекционирование. Причем достижениями в обеих сферах можно было не просто хвастаться, размахивая перед проходящими мимо зеваками экраном приставки, где отображались уровни монстров в команде или количество увиденных/пойманных зверушек. Время, потраченное на развитие покемонов, полностью оправдывалось, когда консоль с игрой соединялась с себе подобной и между двумя тренерами виртуальных монстров разворачивался настоящий поединок, куда более захватывающий, чем какая-либо из предложенных по сюжету битв. И здесь же они оба могут обменяться недостающими для коллекции зверьми, благо в этом и заключалась суть разделения игры на две разные версии.

Хоть покемоны и были явлением уникальным и весьма самобытным, они все же показали, насколько мощным и уникальным в своем роде игровым опытом может стать многопользовательская игра на карманной консоли. Ваш картридж с игрой превращался в вашу визитную карточку: на ней хранился ваш индивидуальный прогресс, ваша команда, ваша коллекция. Даже номер каждого тренера присваивался свой, уникальный. И это все можно было пощупать, взять с собой и где угодно задействовать, главное батарейками формата «АА» запастись.

С приходом Интернета это умерло. Да, картридж оставался, индивидуальный прогресс оставался, но утратилась потребность во встречах, исчезло приятное удивление, когда рядом обнаруживался кто-то с приставкой и игрой. Социальный аспект, единение лицом к лицу – вот это сгинуло, и это по-настоящему печально. Но это пока что касается лишь покемонов, и только пока. Nintendo со своим StreetPass, а за ней и Sony с Near поддерживают эти добрые традиции с обменом данных, личных и не только, превратив сами же консоли – 3DS с Витой – в эти пресловутые визитные карточки, привязывая к ним достижения и прочие заслуги из ваших же игр. И для обмена больше не требуется никаких проводов – достаточно просто пройти мимо владельца такой же приставки, и вы уже обменялись информацией:



оружием для Kid Icarus: Uprising, скропищами для Uncharted: Golden Abyss, звездышками-помощниками для Kingdom Hearts 3D, секретными уровнями с монетками для Super Mario 3D Land, и так далее. Это вам не очередным бронзовым трофеем в Facebook похвастаться. Это то, что невозможно реализовать на домашних консолях, и то, что можно посчитать «слишком сложным» для игр-пятиминуток, в которых сейчас утонули аппсторы для iOS и Android. Это – метасоциальность.

Nintendo с первых же дней после анонса позиционировала StreetPass не как милую комплементарную опцию, а как абсолютно полноценный элемент геймплея, который должен действовать каждый уважающий себя проект для консоли. Мол, игнорировать его – то же самое, что игнорировать тачскрин. И что бы вы подумали? Сейчас все AAA-титлы для 3DS его поддерживают. Только вот как нам, жителям великой и могучей страны, его действовать, если на наших улицах нет вообще никого с консолью при себе?

Гоняя в московской подземке в час-пик по два раза в день, вы будете по-настоящему счастливым человеком, если обменяетесь информацией хотя бы с двумя людьми. Не за день, в неделю. Зайдя в субботний день в сердца крупнейших торговых центров Москвы, вы ожидаете хотя бы десяток пересечений, но на деле получите 2-3, и то если поблизости какой-нибудь видеоголовой магазин. На прошедшем Игрофоруме в бизнес-день, где было на удивление много народа, моя приставка насчитала всего 16 человек. Да куда там, на ежегодном собрании любителей приставок Nintendo из сотни пришедших энтузиастов лишь десятка три имели при себе последнюю портативную систему компании. Для сравнения, на улицах Нью-Йорка за одну ничем не выдающуюся прогулку по центральному парку можно встретить такое же количество человек, не говоря уже про Токио, где число хитов в StreetPass в любое время суток может перевалить за сотню.

Так почему же все так печально? Казалось бы, чем мы хуже американцев и европейцев? Где мои пулеметы и ракетницы для

малыша Икара? Сдается мне, что менталиитет берет свое. Постоянно сталкиваюсь на форумах и в комментариях к блогам с совершенно дикими высказываниями людей, которые вроде и с играми не первый год знакомы, и на приставках играют, и даже «Страну Игр» читают. Они попросту не могут воспринимать игры для портативных консолей всерьез: в них твердо засело мнение, что и The World End with You, и Tetris DS – одного поля ягоды, хотя и признают, что это, вроде как, не так. То ли слишком взрослыми себя чувствуют, то ли жаждя «графона» берет свое, но не купят никогда NDS, чтобы наверстать одни из лучших игр уходящего поколения, и точно не возьмут 3DS, ибо там «не во что поиграть». Благо я нынче совсем мало встречаю баек о том, что Nintendo – это про детей, ибо у них там до сих пор водопроводчик спасает принцессу от злых черепах, бегая в стране грибов, которые он сам же и употребляет. Но отечественным игрокам в своих массах и без этого предстоит пройти еще долгий путь. А страдать – нам, тем, кто просто любит видеоигры. **СИ**

Retro Game Show

ВЫСТАВКА ИГРОВЫХ ПРИСТАВОК 1-4 НОЯБРЯ 2012

- Более 80 игровых приставок
- Участвуй в турнирах
- Выигрывай призы
- Играй в 200 лучших игр

- Ведущие шоу Бонус и Гамовер
- Музей игрушек и кино
- Кафе 80е
- Аукцион игровых приставок



ВЗГЛЯД ИЗ БИЗНЕС-НАСИЛИЕ И

Игорь Сонин

ОПАСНЫ ЛИ ЖЕСТОКИЕ ВИДЕОИГРЫ? ЭТОТ ВОПРОС ЗАДАВАЛСЯ НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА СОТНИ РАЗ, НО ПРЕЖДЕ МЫ НИКОГДА НЕ ДАВАЛИ НА НЕГО НАУЧНО ОБОСНОВАННОГО ОТВЕТА. СЕЙЧАС Я СТУДЕНТ ПАРИЖСКОГО КАМПУСА БИЗНЕС-ШКОЛЫ ESCP EUROPE, И У МЕНЯ ЕСТЬ ДОСТУП К ПРЕВОСХОДНОЙ БИБЛИОТЕКЕ АКАДЕМИЧЕСКИХ ЖУРНАЛОВ СО ВСЕГО МИРА. Я ПРОВЕРИЛ, ЧТО ПИШУТ УЧЕНЫЕ О ЖЕСТОКИХ ИГРАХ, И ПРИНОШУ ПЕЧАЛЬНЫЕ ИЗВЕСТИЯ. УЧЕНЫЕ СХОДЯТСЯ ВО МНЕНИИ: ЖЕСТОКИЕ ВИДЕОИГРЫ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ДЕЛАЮТ ГЕЙМЕРОВ БОЛЕЕ АГРЕССИВНЫМИ.



Как был получен этот результат? Короткий ответ – после двадцати лет работы и сотни остроумных экспериментов, поставленных в разных углах мира (но прежде всего, конечно, в США). Как правило, каждое научное исследование дает ответ на один конкретный и четко сформулированный вопрос. Например, приводят ли видеоигры к повышению физического уровня возбуждения? Это несложно измерить: достаточно обвешать геймера датчиками, измеряющими пульс, уровень кровяного давления и прочие физиологические параметры. Другой пример: если исследователь хочет установить связь между количеством времени, проведенного за играми, и школьной успеваемостью, то с разрешения родителей и учителей он может провести социологический опрос в средних и старших классах. Наконец, если ученьи решит разобраться, возникают ли у испытуемых агрессивные мысли после получаса за Gears of War, то он может попросить игроков продолжить незаконченный рассказ одним из доступных вариантов, агрессивным или миролюбивым. Разумеется, в любом подобном эксперименте

должно быть задействовано как минимум несколько сотен участников, причем отобранных случайным образом.

Одно научное исследование, как мы уже говорили, дает ответ на один четко сформулированный вопрос. Если научный мир хочет дать общий ответ на общий вопрос, то проводится мета-исследование, в котором суммируются результаты других работ. Качественные мета-исследования публикуются раз в несколько лет и становятся широко известны. Наиболее популярное в научной среде мета-исследование жестоких видеоигр провели Крейг Андерсон и Брэд Башмен из Университета штата Айова. Их статья была опубликована в журнале Psychological Science в 2001 году. Андерсон и Башмен обобщили результаты 35 опубликованных к тому времени научных работ, в которых участвовало 54 группы испытуемых. Всего в исследованиях было задействовано 4262 человека, и примерно половина из них была старше, а вторая – младше 18 лет. Андерсон и Башмен пришли к выводу, что подавляющее большинство ученых установили четкую связь между жестокими видеоиграми и повышенным уровнем агрессии, физиологическим возбуждением, агрессивными мыслями и эмоциями, а также со снижением просоциального поведения.

Спорить с научным результатом сложно, но можно. Относительно вывода Андерсона и Башмена есть три возражения. Первое: неочевидна причинно-следственная связь. Что если люди, изначально более склонные к агрессии, также более склонны играть в более жестокие игры? Ученые проверили эту гипотезу в нетривиальных экспериментах, исследующих поведение одного и того же человека до и после, скажем, получасовой сессии за Manhunt. Ясно, что в этом случае именно игра влияет на поведение, а не наоборот. Второе возражение: все эти хитрые эксперименты показывают повышение уровня агрессии сразу после игры, но что если эффект быстро проходит и в долгосрочной перспективе жестокие видеоигры никак не влияют на поведение? На это ученым возразить в то время было нечего. Видеоигры стали массово популярными относительно недавно, и исследования, изучающие их долгосрочные эффекты, тоже не имели долгой истории. Третье возражение: работа Андерсона и Башмена была опубликована в 2001 году. С тех пор все поменялось.

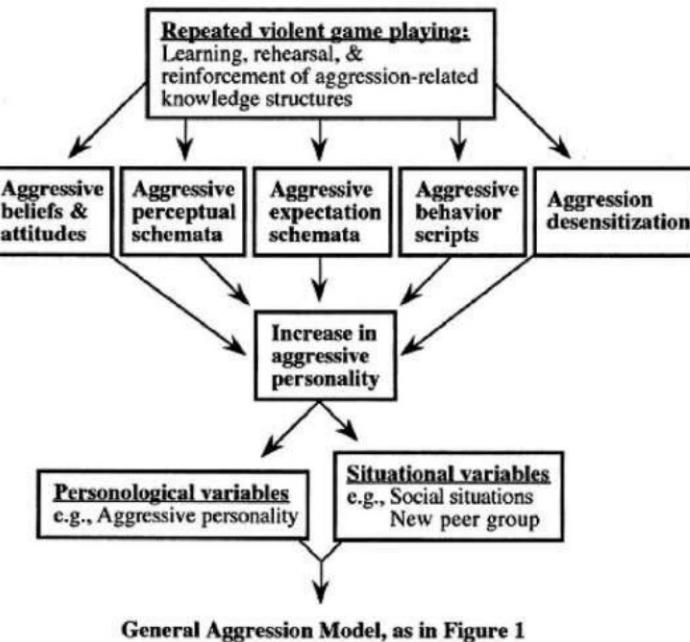
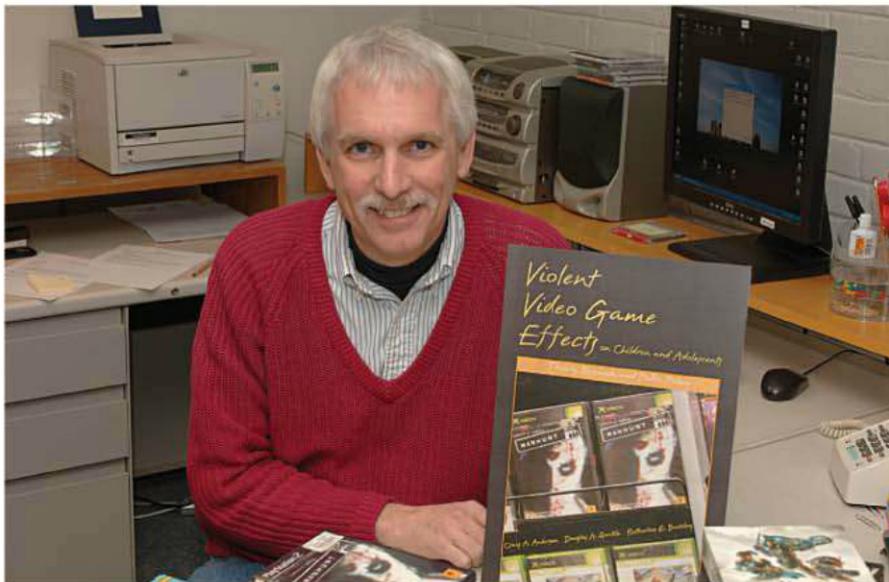
ШКОЛЫ: ВИДЕОИГРЫ

Нет ли более свежих работ по этой теме? Более свежие работы, действительно, есть.

Те же Андерсон и Башмен в 2010 году опубликовали еще одно мета-исследование в журнале *Psychological Bulletin*, который издает Американская Психологическая Ассоциация. Это новое мета-исследование не только анализирует гораздо больше американских работ, но также учитывает опыт японских ученых Акико Сибии из Университета Кейо и Нобуко Иори и Акиры Сакамото из Университета Отяномидзу. Совместно авторы обобщили результаты 130 экспериментов, в которых было исследовано поведение более чем ста тридцати тысяч человек. Результаты этого анализа привели к бесспорному подтверждению ранее полученного результата: в подавляющем большинстве исследований жестокие видеоигры приводили к более агрессивному поведению, более агрессивным мыслям и эмоциям, а также к снижению эмпатии и просоциального поведения. Этот результат был получен многократно в японских и американских исследованиях, рассматривавших последствия жестоких видеоигр как в краткосрочной, так и в долгосрочной перспективе. Данные были настолько убедительны, что Андерсон счел возможным привести их, выступая перед комиссией Конгресса США.

Двадцать лет научных исследований показали, что жестокие видеоигры действительно негативно влияют на тех, кто проводит за ними время. Но это не конец света. Во-первых, похожий эффект наблюдается от просмотра жестоких кинофильмов и жестоких телепередач, так что насилие в видеоиграх это, пожалуй, не самая большая проблема мироздания. Во-вторых, не все игры одинаковы. Видеоигры не обязаны быть жестокими или вредными. Научные исследования позитивного влияния видеоигр только начали появляться. Дуглас Джентайл из того же Университета штата Айова (с многочисленными соавторами, в число которых вошли также Андерсон и Башмен) в 2009 году опубликовал в журнале *Personality and Social Psychology Bulletin* работу, доказывающую, что *Super Mario Sunshine* и *Chibi Robo* позитивно влияют на поведение игроков в повседневной жизни. Что ж, влияние жестоких игр было тщательно исследовано – теперь давайте так же тщательно исследуем влияние игр, которые стремятся быть искусством. **СИ**

▼ Крейг Андерсон (*Craig Anderson*) со своей книгой



Самообразующаяся

Святослав Торик

РАБОТАЯ НАД ТЕКСТОМ ПРО SCRIBBLENAUTS UNLIMITED, ЗАДУМАЛСЯ: А К КАКОМУ ВООБЩЕ ЖАНРУ МОЖНО ПРИЧИСЛИТЬ ИГРУ? ТАК, ЧТОБЫ ОПИСТЬ И ТРЕБУЕМУЮ ОТ ИГРОКА КРЕАТИВНОСТЬ, И УДИВИТЕЛЬНЫЕ СИТУАЦИИ, НЕ ПРЕДУСМОТРЕННЫЕ ЗАРАНЕЕ, А СГЕНЕРИРОВАННЫЕ ДВИЖКОМ И ВОСПРИНИМАЕМЫЕ ИГРОКОМ КАК НЕКАЯ ЗАКОНЧЕННАЯ ЧАСТЬ ВЕЛИКОГО ПЛАНА. ПОИСКИ ПРИВЕЛИ МЕНЯ К ИНТЕРЕСНОМУ ОПРЕДЕЛЕНИЮ: EMERGENT GAMEPLAY.



▲ Если бы хедкрабы летали по законам физики, а не скриптом, они бы постоянно промахивались.

► Разработчики очень, очень хотели поместить за эту «ширму Мастера» не человека, а компьютер. Увы, дальше модулей в Neverwinter Nights не продвинулись.

K

онечно, это не жанр – это скорее характерная, явственная особенность игры. В Half-Life можно ударить монтировкой по вентиляционной решетке, и она выпадет, но если вы будете бить по секциям вентиляционного хода, сделанным из того же металла, ничего не произойдет. Решетка выпадает лишь благодаря тому, что разработчики написали для нее соответствующий скрипт. В игре с продвинутой физикой теоретически можно выбить и решетку, и секцию – та может упасть на охранника и сломать ему шею.

Несмотря на то, что во втором случае разработчики не предусматривали изувеченную вентиляцию и сломанную шею (хотя геймдизайнер мог специально поставить охранника под одной из секций), они заложили саму возможность бесконтрольного взаимодействия физических тел. Если такое взаимодействие приводит к чему-то значимому – красивому или



На самом деле The Fable была просто красивой сказкой, процедурного геймплея там очень мало.

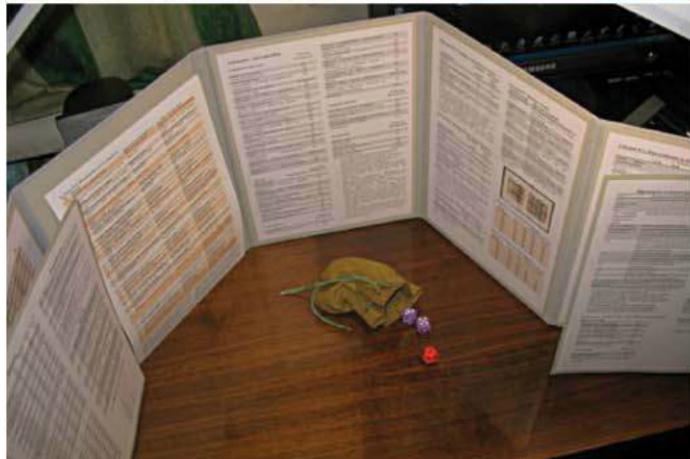
функциональному – то к игре применим этот самый термин, emergent gameplay. Для простоты назовем его... ну, скажем, «самообразующийся геймплей» или «процедурный геймплей».

Впрочем, касается он как физики, так и лирики, потому что о самосоздаваемой игре мечтали последние лет сорок. Бросая кубики и внося пометки карандашом и ластиком в лист персонажа, ветераны Dungeons and Dragons размышляли о том, как вычислительная машина могла бы на основе случайных параметров создавать осмысленную историю – то есть, полностью заменять мастера, который «вручную» отвечает за реакцию мира и его населения на действия игроков. Хорошие, креативные мастера, выдумщики, получающие удовольствие от «вождения» игроков, всегда были на вес золота, и умная программа могла бы нивелировать их дефицит.

К сожалению, такую программу не написали до сих пор. «Космические рейнджеры» и Faster Than Light лишь генерируют события, так или иначе отталкиваясь от заранее придуманной истории с известным началом и известным же концом. А вот в The Sims нет никакого сюжета, но поскольку главными героями являются люди, а их действия полностью соответствуют реальным, то «додумать» к сложившейся ситуации или серии ситуаций какой-то социальный стереотип очень просто. На основе процедурного геймплея The Sims даже велись целые сетевые дневники типа «приключения бомжа и его дочери».

Аналогичным шагом в эту сторону была The Fable. Питер Мулине рассказывал такую историю: он как-то наблюдал за работой пятнадцатилетнего тестера компании. Тот завел общение с какой-то женщиной, которая оказалась дочерью мэра. Тестер приносил ей цветы, дарил подарки, постоянно болтал с ней, потом начал обнимать и целовать ее – в общем, они поженились. Потом игрок поговорил с мэром и попросил его следовать за ним, отвел его в лес и там убил. Мулине спросил тестера, зачем он это сделал – тот ответил, что мэр наверняка был богат и все его деньги теперь достанутся дочери. Правда, потом выяснилось, что она не хочет делиться наследством с игроком, поэтому он убил и ее и переехал жить в дом мэра. Этот криминальный триллер не придуман заранее, не вложен в скрипты игры – это всего лишь набор событий, который игрок интерпретирует как историю. А если игроков будет больше?

Во многих MMORPG, где социальное взаимодействие влияет на воображение чуть ли не сильнее самих игровых особенностей, геймплей частично образуется из разговоров, социальных действий (танцев, жестов), экономических взаимоотношений, совместно преследуемых целей и так далее. Игры вроде World of Warcraft и Lineage II пользуются такой бешено популярностью во многом благодаря



ИГРА

тому, что у игроков как бы сами собой пишутся рассказы такого типа: «мы вчера пошли с Лехой медведь фармить, а там алики, мы с ними поорались, а они жопой сагрили дракона, ну и пока туда-сюда, мы их всех разложили, дракона полутили и над аликами на респе еще полчаса глушились». По силе впечатлений и накалу страстей такая самообразующаяся история может сравниться разве что с поездкой в незнакомый город.

Финансовые взаимоотношения тоже генерируют любопытный нарратив, спросите об этом любого ветерана EVE Online. Там действуют законы экономики, корпорации выходят на биржу (первое виртуальное IPO случилось еще в 2005-м), кассиры сбегают со всей наличностью фирмы, продаются и покупаются акции и фьючерсы – и все это без малейшего участия разработчиков. Зато исследователям сколько материала!

Но если все-таки вернуться к вопросу о «самоиграющем» процессе, полностью предствляемому машиной, то квинтэссенцией



СВЯТОСЛАВ ТОРИК

«Космические рейнджеры» были не то чтобы на «процедурном геймплея», но определенная случайность событий и хорошая склейка между ними задавали хорошую атмосферу.

▼ Пришелец или человеку из стран третьего мира может показаться, что это какой-то нелепый набор существ, а со временем цивилизованному гражданину – вечеринка вечеринкой. Кто-то напьется, кто-то набьет другому морду, кого-то стонет в садике.



процедурного геймплея можно назвать Dwarf Fortress. Она заслуживает отдельной статьи, потому что ее возможности кажутся безграничными, к тому же у нее интересная история разработки. Попробую вкратце: в этой игре вы должны управлять племенем гномов, которые копают землю, добывают минералы и драгметаллы, сражаются с монстрами, куют товары на продажу и создают историю своей крепости. Звучит как какой-нибудь там Minecraft, но в действительности все намного хуже – планета состоит из великого множества почв, пород, минералов и металлов; на поверхности дуют ветра и льется вода; все живые существа состоят из различных органов, и при несчастных случаях игра отдельно рассчитывает: если гном упал, то результат один, а если попал под обвал, то другой. Даже раны нужно лечить не магией или аптечками, а каждой по-своему. Кроме того в игре есть десятки растений – какие-то идут в еду, а какие-то в промышленность, монстры генерируются случайным образом из сотен параметров: из глубины подземных руд может выплыть мирный карп со склонностью к гномоедству, а может выплыть огромное бронзовое чудище о пяти ушах и одной ноге. Каждый гном подкован и обучен, причем умения прокачиваются от частого использования. И вот такая детализация идет рука в руку с генератором случайных чисел по всей игре. В DF даже есть такой термин, как catsplosion («котострофа»): если позволить хотя бы двум гномам завести кошек, но не держать их в клетке, то через какое-то время пушистые комочки в виде буквы С (в игре используется ASCII-графика) заполонят все свободное пространство. Причем избавиться от них при помощи самих гно-



◀ Faster Than Light написали два китаца, и это видно: событий очень много, но все-таки недостаточно, повторения начинаются уже на третьем запуске.

▲ Социальный момент настолько важен для генерации самоорганизующегося геймплея, что первое время в WoW были отдельные сервера для отыгрыша ролей, а в команде модераторов был отдел, сотрудники которого следили за тем, чтобы игроки не выходили из роли.

CONTRACTS				
START PAGE		MY CONTRACTS		AVAILABLE CONTRACTS
FILTERING OPTIONS				
VIEW	CONTRACT TYPE	ITEM CATEGORY	ITEM GROUP	SORT PAGE BY
All Regions	All	All	All	Price
ISSUED BY	MIN PRICE	MAX PRICE	DESCRIPTION	ITEM TYPE (EXACT)
	0	0	Domination Stasis Webifier	Time Left: 12 days 1 hour
	[Want To Buy] [Other Region]	Buger is offering 51.00 Million ISK	Issued By Player	Time Left: 12 days 11 hours
	[Want To Buy] [Other Region]	Buger is offering 53.00 Million ISK	Issued By Player	Time Left: 12 days 11 hours
	[Want To Buy] [Other Region]	Buger is offering 53.00 Million ISK	Issued By Player	Time Left: 12 days 11 hours
	[Want To Buy] [Other Region]	Buger is offering 53.00 Million ISK	Issued By Player	Time Left: 12 days 11 hours
	[Want To Buy] [Other Region]	Buger is offering 53.50 Million ISK	Issued By Player	Time Left: 5 days 23 hours
	[Want To Buy] [Other Region]	Buger is offering 53.70 Million ISK	Issued By Player	Time Left: 13 days 4 hours
	[Want To Buy] [Other Region]	Buger is offering 56.00 Million ISK	Issued By Player	Time Left: 11 days 17 hours
	Domination Stasis Webifier [Other Region]	Price: 65.00 Million ISK	Issued By Player	Time Left: 1 day 16 hours
	Domination Stasis Webifier [Other Region]	Starting Bid: 65.11 Million ISK	Buyout: 67.111 Million ISK	Issued By Player
	Domination Stasis Webifier [Other Region]	Price: 70.00 Million ISK	Issued By Player	Time Left: 13 days 23 hours
	Domination Stasis Webifier [Other Region]	Starting Bid: 70.00 Million ISK	Buyout: (None)	Issued By Player
	Domination Stasis Webifier [Other Region]	Price: 70.00 Million ISK	Issued By Player	Time Left: 10 days 19 hours
	Domination Stasis Webifier [Other Region]	Price: 72.33 Million ISK	Issued By Player	Time Left: 13 days 19 hours
	Domination Stasis Webifier [Other Region]	Starting Bid: 75.00 Million ISK	Buyout: 85.00 Million ISK	Issued By Player
	Domination Stasis Webifier [Other Region]	Price: 75.00 Million ISK	Issued By Player	Time Left: 13 days 3 hours

мов будет сложно: у котэ очень высокая степень мимимишности, заставляющая хозяина защищать своего питомца.

Подобная ситуация ранее уже становилась предметом научных дискуссий: в 2005-м к World of Warcraft вышел патч с инстансом Zul'Gurub. Тамошний главный босс накладывал на персонажей дебафф Corrupted Blood, самостоятельно перекидывающийся с одного игрока на другого. По идеи, он должен был действовать лишь с полминуты и только на территории ZG, однако некоему торопливому магу удалось поставить телепорт сразу после победы, пока дебафф еще действовал, и вскоре Corrupted Blood заразил свою первую столицу, в считанные секунды убивая низкоуровневых пер-

сонажей, передаваясь через NPC-торговцев и банкиров и заставляя игроков покидать населенные пункты. Через какое-то время чума распространилась на оба игровых континента. Игроки разделились: одни излечивали персонажей от дебаффа, другие, наоборот, переносили его по всему миру (за что были прозваны «первыми игровыми биотеррористами»). Предметом пристального внимания ученых-эпидемиологов эта история стала лишь через два года, когда научный сотрудник Университета Бен-Гуриона опубликовал статью, в которой описывал схожие моменты у Corrupted Blood, атипичной пневмонии и птичьего гриппа. Через несколько месяцев профессор Университета Тафтса также опубликовала свою статью.



Сотни трупов на улицах Огриммара. Такое, правда, уже бывало, когда в город приводили Омена – но это так, шуточки по сравнению с эпидемией Corrupted Blood.

◀ Говорят, что играть в EVE Online – это то же самое, что играть в таблицу Excel. На самом деле так можно сказать даже про «Любимую ферму», любая игровая система с серьезными расчетами требует делать записи. Просто иначе победят кто-то другой.

▼ Да, вот так в оригинале выглядит Dwarf Fortress, самая мощная компьютерная симуляция. Впрочем, для нее существуют и более привычные графические интерфейсы.



Оба ученых призывали научное сообщество воспользоваться опытом Corrupted Blood и онлайновыми играми как платформой для изучения эпидемий в целом. Сама же Blizzard продолжает настаивать на том, что World of Warcraft – это всего лишь игра, которая не разрабатывалась для воспроизведения чего бы то ни было из реального мира. Специалисты по терроризму разделяют скептицизм создателей: все-таки в WoW смерть не фатальная, и это здорово меняет дело.

Кстати, о вирусах: одна из наиболее значимых особенностей Left 4 Dead – неповторимость прохождения. Игра анализирует действия игроков и каждый раз подстраивает им массу неприятных неожиданностей. Именно поэтому в L4D так важны тимплей и диверсификация ролей.

В отличие от конструирования мира с не предусмотренными социальными последствиями, создание физического движка оказалось и доступнее разработчикам, и понятнее самим игрокам. The Incredible Machine отличается тем, что ее головоломки можно решить разными способами: как задуманными разработчиками, так и случайно сгенерированными игровой физикой. Quake не была бы такой культовой, если бы игроки не открыли для себя рокетджамп (да, это недокументированная фича!). Игры вроде Worms и Minecraft создают уникальный игровой ландшафт – как в прямом, так и в переносном смысле. На примере Angry Birds, Bad Piggies и Cut the Rope видно, что emergent gameplay, основанный на простейших законах физики, остается актуальным и по сей день.

А ветераны Dungeons and Dragons по-прежнему точат карандаши, бросают кубики и полагаются на креативность мастера. Впрочем, компьютер тоже пригодился: на нем удобно распечатывать листы персонажей. **СИ**

Более 14 000 руководителей прошли «Директорский курс» бизнес-школы «Самолов и Самолова»



Алексей Дегтярев — гендиректор B2B-Center с 2005 года. Под его руководством компания увеличила выручку более чем в 5 раз. В 2010 году прошел «Директорский курс» в бизнес-школе «Самолов и Самолова».

Формула «Я начальник, ты дурак» ошибочна. Руководить нужно с помощью вопросов и рекомендаций, а не с помощью ответов.

Трудоголизм — это болезнь, замещение остальных сфер жизни одной, где все получается. Но первый же барьер может сбить такого человека полностью.

Точки мотивации руководителя — имидж и самосовершенствование. И еще, мне кажется, психологическое удобство. Оно является тормозом для циничных решений.

С людьми работать приятнее, чем с «персоналом».

Где учатся топ-менеджеры?

«Директорский курс» — это программа для директоров и собственников, которые хотят учиться в группе равных себе. С 2004 года он проходит в открытом формате, чтобы принять участие в нем смогли все желающие.

Курс настолько практичен, что ряд ведущих компаний используют его в качестве основы для своих корпоративных университетов. Самый крупный проект был реализован в компании, обучившей по программе курса более 3 000 руководителей.

Людей, прошедших курс, объединяют общий язык и единый взгляд на управление.

«Директорский курс» я проходил болезненно. Он для всех проходит болезненно. Но открывает глаза на собственные недоработки, слабые стороны. Показывает, как, куда и что менять. Это серьезный инструмент.

Было ощущение, что курс идет спонтанно. Случайно увидел у тренера план занятий. Все поминутно расписано. Не бывает спонтанно такой эффективной работы.

Мне приятно соотносить себя с брендом бизнес-школы «Самолов и Самолова». Он дает чувство сопричастности к большому делу, к хорошему «племени».

Вы можете принять участие в «Директорском курсе» в любом из четырех городов: Москве, Санкт-Петербурге, Новосибирске или Красноярске.

Обратитесь в бизнес-школу «Самолов и Самолова», и мы предложим вам удобный график обучения и группу участников, равных вам по уровню.

Для читателей «Страна Игр» специальные условия.



Самолов и Самолова

(495) 660-01-05 Москва
(812) 313-40-50 Санкт-Петербург
(383) 335-77-99 Новосибирск
(391) 277-66-11 Красноярск
www.samolov.ru info@samolov.ru



Релизы

Чем заняться в ближайшие месяцы

ОКТЯБРЬ

25

ЧЕТВЕРГ

Сайлент Хилл 2



Кинофильм по мотивам игры Silent Hill 3

Need for Speed:
Most Wanted



Windows, PS3, Xbox 360, PSV

НОЯБРЬ

9

СРЕДА

LittleBigPlanet Karting



PS3

НОЯБРЬ

2

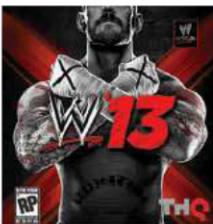
ПЯТНИЦА

Marvel Avengers:
Battle for Earth



Xbox 360

WWE'13



PS3, Xbox 360, Wii

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ

Аватарка под названием игры означает: именно этот редактор «СИ» ждет игру с нетерпением. Чем больше аватарок – тем выше рейтинг ожидаемости!

НОЯБРЬ

6

ВТОРНИК

Halo 4



Xbox 360

13

ВТОРНИК

Call of Duty: Black Ops II



Windows, PS3, Xbox 360

**НОЯБРЬ
16**

ПЯТНИЦА

F1 Race Stars



Windows, PS3, Xbox 360

Sonic & All-Stars Racing Transformed



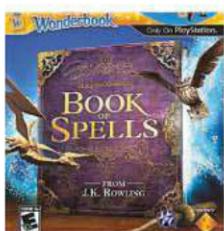
Windows, PS3, Xbox 360, 3DS, PSV

The Hip Hop Dance Experience



Xbox 360, Wii

Wonderbook: Book of Spells



PS3

Zero Escape:
Virtue's Last Reward



3DS, PSV

**НОЯБРЬ
23**

ПЯТНИЦА

Epic Mickey 2:
The Power of Two



PS3, Xbox 360, Wii, Wii U

Epic Mickey: Power of Illusion

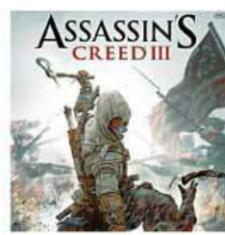


3DS

**НОЯБРЬ
30**

ПЯТНИЦА

Assassin's Creed III



Wii U

Call of Duty:
Black Ops Declassified



PSV

**НОЯБРЬ
20**

ВТОРНИК

Hitman Absolution



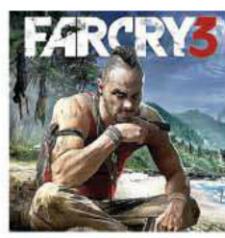
Windows, PS3, Xbox 360

PlayStation All-Stars
Battle Royale



PS3, PSV

Far Cry 3



Windows, PS3, Xbox 360

НОЯБРЬ
30
ПЯТНИЦА

Scribblenauts Unlimited



Windows, Wii U, 3DS

Tekken Tag Tournament 2



Wii U

ZombiU



Wii U

Scribblenauts Unlimited

ДЖЕРЕМАЙЯ СЛАЗКА – ДЛЯ ДРУЗЕЙ ПРОСТО МАЙЯ – ОДИН РАЗ УЖЕ ОБЖЕГСЯ НА ЗАВЫШЕНИИ СОБСТВЕННОРУЧНО УСТАНОВЛЕННОЙ ПЛАНКИ (ДЕЛАЛ ПЕРВУЮ MMORPG ДЛЯ ХВОХ, НО НЕ СЛОЖИЛОСЬ), И С ТЕХ ПОР АККУРАТНО, НО ОЧЕНЬ ТОЧНО ДУЕТ НА ВОДУ. НЕ ЗРЯ В ВИКИПЕДИИ ПО ЛИНЕЕЧКЕ ВЫРОВНЕНЫ DRAWN TO LIFE, LOCK'S QUEST И ПЕРВЫЕ ДВЕ SCRIBBLENAUTS. ЭТИ В ЦЕЛОМ РАЗНЫЕ ИГРЫ ДОВОЛЬНО ТОЧНО ОПИСЫВАЮТ ЭВОЛЮЦИЮ СЛАЗКИ-ГЕЙМДИЗАЙНЕРА.

Д

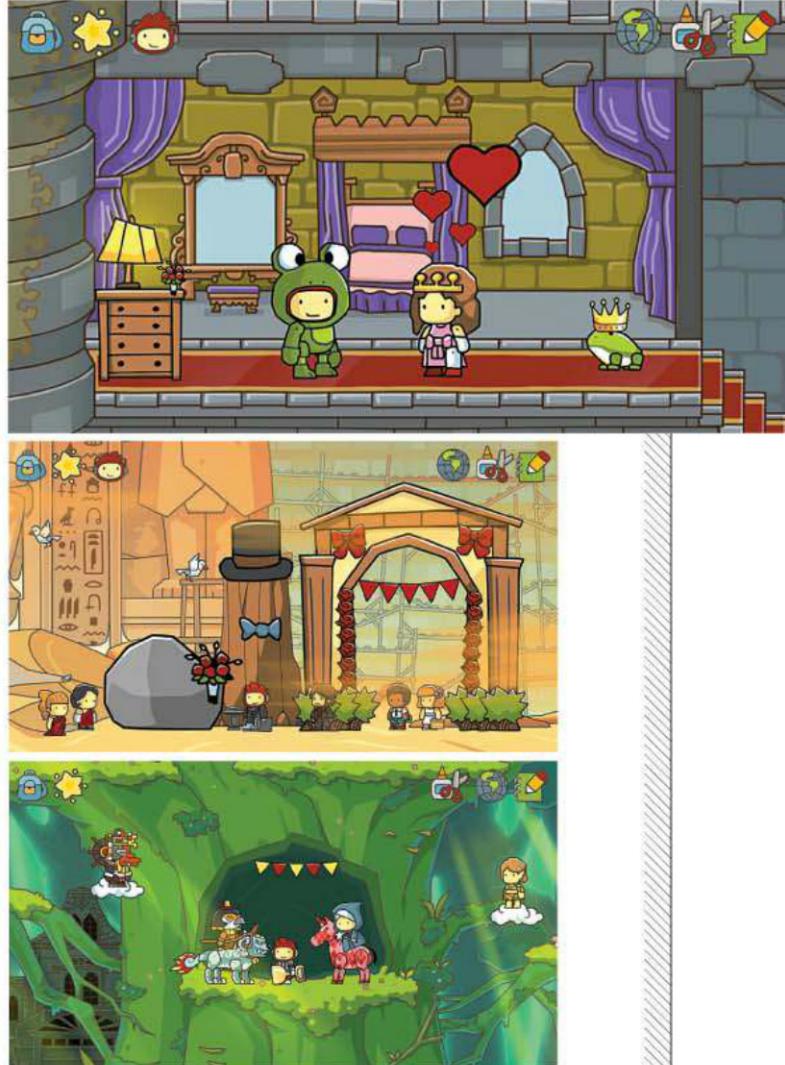
ля тех, кто только что к нам присоединился: паренек по имени Максвелл попадает в странный мир и обретает волшебную силу – материализовывать слова (Scribblenauts). С ее помощью он решает различные головоломки, собирает звездочки и проходит игру на 100%. Потом он попадает в другой похожий

мир, где к существительным прибавляются прилагательные (Super Scribblenauts). Все это здорово напоминает The Incredible Machine в свободном полете или, говоря современным языком, Amazing Alex, только намного-намного лучше. Кстати, на ваших любимых iOS тоже есть свой Максвелл: см. Scribblenauts Remix.

Так вот, третья (ну хорошо, четвертая) часть сериала продолжает эволюцию Слаэки: предметы и их отдельные части можно комбинировать. Если раньше вертолет и прочую веревку нужно было создавать отдельно, растрачивая ценную энергию, то в Scribblenauts Unlimited можно один раз написать «helicopter» и «super firm rope», сохранить получившееся под названием «911» и впоследствии вызывать своего мутантика в три клика. Или касания стиля. Или касания руки. Да, я тоже удивился, когда заполнял графу «платформа».

На этот раз Максвелл путешествует не отдельными уровнями, а длинным, сюжетно обоснованным приключением в открытом мире. Разработчики собираются пойти ва-банк: мы не только узнаем, для чего нужны эти загадочные звездочки и откуда взялся волшебный блокнот Максвелла, но заодно разгадаем пару семейных тайн юного скриблнавта. В основном режиме будут задания от неигровых персонажей и разного рода мелкие состязания (что-то вроде merits

Платформа: Windows, Wii U, 3DS **Жанр:** special.puzzle.action **Зарубежный издатель:** Warner Bros. **Разработчик:** 5TH Cell **Страна происхождения:** США



из предыдущей части). В версии для Wii U Максвелл окажется не одинок: обзаведитесь соседом по дивану и познайте истинную силу нинтендоллана.

Увы, российская Nintendo не желает радовать нас на запуске своей новой приставки новыми приключениями Максвелла, хотя «Бэтмена» от тех же Warner Bros. чуть ли не насиливо пихает. Далее, поскольку на 3DS и без того игр полно, то брать Scribblenauts Unlimited остается лишь на ПК. Чего и вам желаю.

Святослав Торик

Tank! Tank! Tank!



Wii U

New Super Mario Bros. U



Wii U

Nintendo Land



Wii U

Nintendo Land

ЖДАТЬ WII U – ЗНАЧИТ ЖДАТЬ NINTENDO LAND. ПОДАННЫЙ ПОД ВИДОМ ВИРТУАЛЬНОГО ПАРКА РАЗВЛЕЧЕНИЙ СБОРНИК МИНИ-ИГР ДОЛЖЕН СТАТЬ ДЛЯ НОВОЙ КОНСОЛИ NINTENDO ТЕМ ЖЕ, ЧЕМ WII SPORTS БЫЛА ДЛЯ ЕЕ ПРЕДШЕСТВЕННИЦЫ – МАКСИМАЛЬНО ДОСТУПНЫМ ДЛЯ ВСЕХ БЕЗ ИСКЛЮЧЕНИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ СПОСОБОМ ПЕРЕДАТЬ ВСЕ ПРЕЛЕСТИ НОВОГО СПОСОБА УПРАВЛЕНИЯ.



B

доступности, правда, есть некоторые сомнения: все-таки многофункциональный планшет, да еще и спаренный странным образом с четырьмя вимоутами, это далеко не так просто, как махать пультом, изображая теннисиста. С другой стороны, для более ангажированных геймеров вроде нас с вами это, наверное, все же хорошие новости – значит, от наполнения Nintendo Land можно ждать сюрпризов.

С другой стороны, сложно придумать что-то такое, в чем планшет был бы незаменим – за исключением, разве что, асимметричного мультиплеера, который Nintendo намерено активно продвигать в массы. И Rayman Legends, и New Super Mario Bros. U отличаются от своих предшественниц наличием пятого игрока, который должен помогать четырем занимающимся платформингом товарищам с тачскрина, рисуя платформы и открывая новые пути. Не ограниченная одним жанром Nintendo Land обещает больше разнообразия – поэтому я, как человек, относящийся к платформерам довольно прохладно, к ней проявляю особый интерес.

На «Игромире», правда, были показаны однопользовательские мини-игры, и они особого восторга не вызвали: швыряться сюрикенами в комично пучеглазых ниндзя было скучно, а катать норовящую перевернуться тележку по лабиринту – хоть и занято, но не настолько, чтобы после прохождения к этому возвращаться. Вся надежда, таким образом, на мультиплер. Из здешних мини-игр пока что больше всего интригует Luigi's Ghost Mansion – та самая вариация на тему Pac-Man VS, о которой несчастный Каця Эгти так долго и старательно пытался рассказать на E3. Его речь была, без сомнения, самым скучным, что было на конференции, но упорство, с которым он пытался на протяжении девяти минут донести до публики основы игровой механики одной лишь мини-игры, заставляют поверить в то, что именно на это Nintendo делает главную свою ставку. В конце концов, если что-то требует столь пространных толкований, значит, играется оно достаточно необычно.

Также стоит отметить и то, что мультиплер с двух планшетов в Nintendo Land не предусмотрен, ведь поддержку второго полноценного геймпада к консоли прикурили слишком поздно (и оттого непонятно, когда еще мы увидим игры, использующие эту фичу). То есть, Nintendo Land совершенно точно покажет нам не все, на что способна Wii U, однако вся ответственность за первое впечатление, которое грозится быть очень уж важным, лежит именно на ней.

Сергей Цилорик

Платформа: Wii U Жанр: special.mini-games Зарубежный издатель: Nintendo
Разработчик: Nintendo Страна происхождения: Япония



Retro Game Show

НЕ РАЗ «СИ» СОКРУШАЛАСЬ О ТОМ, ЧТО В РОССИИ ВСЕ ПЛОХО С КУЛЬТУРОЙ ПОТРЕБЛЕНИЯ ЭЛЕКТРОННЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ. ПОЭТОМУ НАСТОЯЩИМ СЮРПРИЗОМ СТАЛ АНОНС RETRO GAME SHOW – ВЫСТАВКИ ДЛЯ НАСТОЯЩИХ ЦЕНИТЕЛЕЙ ИГР КАК ИСКУССТВА.



Mероприятие пройдет с 1 по 4 ноября в Москве, на территории завода «АРМА», схему проезда лучше посмотреть на сайте www.retrogameshow.ru. Организаторы обещают показать более 80 раритетных игровых приставок (многие из которых можно проверить в деле!), устроить турниры по Donkey Kong Country и Killer Instinct, вывести на сцену Бонуса с Гамовером, а также показать коллекцию игрушек по мотивам культовых кинобоевиков, вроде «Матрицы» и «Людей в черном». Любую из консолей можно будет приобрести на аукционе. Акцент, очевидно, делается на ностальгии по восьмидесятым и девяностым, – чудесном времени, когда вся страна знала, что такое «Денди» и «Сега». Предусмотрено даже ретро-кафе с «настоящей привозной жвачкой» и молочными коктейлями.

Время от времени нас просят раскрыть слоган «игры как искусство». Так вот, проверка временем, – пожалуй, лучший способ отделять сиюминутное развлечение от важной части мирового культурного наследия. Играм мало выставок свежей продукции, вроде «Игромира». Отчаянно нужны собственные музеи, чьи коллекции постоянно или время от времени демонстрируются публике. Наш журнал всегда поддерживал такие начинания, мы выпускаем собственную ретро-программу «Битники» в Интернете, мы всегда старались привить читателям любовь к шедеврам прошлых лет. И, конечно, мы с удовольствием сходим всей командой на Retro Game Show, благо там должны показать приставки, которые даже мы никогда не видели. Вот, например, Pippin, игровая консоль от Apple.

От успеха или провала Retro Game Show зависит будущее подобных мероприятий (вроде концертов игровой музыки, например). Давайте же покажем миру, что в России много геймеров, которые действительно любят и ценят свое увлечение!

НОЯБРЬ

1-4

ЧЕТВЕРГ – ВОСКРЕСЕНЬЕ

ОТКРЫТЬ «МУЖСКУЮ КАРТУ» СТОИТ, ДЛЯ ТОГО ЧТОБЫ

Получать скидки
в барах, ресторанах и
магазинах твоего
города

Участвовать в акциях и посещать закрытые
мероприятия для держателей «Мужской Карты»

Управлять своими счетами, используя систему
интернет-банка «Альфа-Клик»

Оформить дебетовую или кредитную «Мужскую карту» можно в отделениях
ОАО «Альфа-Банка», а также заказав по телефонам:
8 (495) 788-88-78 в Москве | 8-800-2000-000 в регионах России (звонок бесплатный)

MAXIM
мужской журнал с именем

A Альфа-Банк

(game)land

www.mancard.ru

ОАО «Альфа-Банк». Генеральная лицензия банка России на осуществление банковских операций от 05.03.2012 №1326*



Halo 4

“МЫ ХОТЕЛИ СДЕЛАТЬ СЦЕНУ ПРОБУЖДЕНИЯ МАСТЕРА ЧИФА ПОСЛЕ КРИОСНА НЕСКОЛЬКО БОЛЕЕ... ДРАМАТИЧНОЙ, НАВЕРНОЕ – РАССКАЗЫВАЕТ ПРОДЮСЕР ЧЕТВЕРТОГО ВЫПУСКА HALO КИКИ ВУЛЬФКИЛ, СИДЯ НА ЗАДНЕМ РЯДУ ТЕАТРА В КИРКЛАНДЕ, КОТОРЫЙ НАХОДИТСЯ ВСЕГО В ДВУХ ШАГАХ ОТ ОФИСА РАЗРАБОТЧИКОВ – 343 INDUSTRIES. – ПОНИМАЕТЕ, СИТУАЦИЯ УНИКАЛЬНАЯ: ВРОДЕ БЫ ПО ХРОНОЛОГИИ СЕРИАЛА ВРЕМЕНИ МЕЖДУ КОНЦОВКОЙ ТРЕТЬЕЙ ЧАСТИ И НАЧАЛОМ ЧЕТВЕРТОЙ ПРОШЛО ДОСТАТОЧНО, НО ПО ФАКТУ ДЛЯ ДВУХ ГЛАВНЫХ ГЕРОЕВ НЕ ИЗМЕНИЛОСЬ – ВООБЩЕ НИЧЕГО». ТАК И ЕСТЬ: ПЕРЕД ТЕМ КАК ЗАПУСТИТЬ ИГРУ, ЖУРНАЛИСТАМ НАПОМИНИЛИ О КОНЦОВКЕ HALO 3: МАСТЕР ЧИФ УСТАНАВЛИВАЕТ ЧИП С КОРТАНОЙ, ЛОЖИТСЯ В КАПСУЛУ И ПРОСИТ РАЗБУДИТЬ ЕГО, КОГДА ПРИДЕТ ВРЕМЯ. КОРТАНА ЖДЕТ В ГОРДОМ ОДИНОЧЕСТВЕ, ОТПРАВЛЯЯ СИГНАЛЫ БЕДСТВИЯ В КОСМОС – И ПРОЙДЕТ ДОЛГИХ ЧЕТЫРЕ ГОДА И СЕМЬ МЕСЯЦЕВ, ПРЕЖДЕ ЧЕМ ПРИДЕТ ОТВЕТ ОТ КОРАБЛЯ UNSC INFINITY. ОГРОМНЕЙШИЙ КОСМИЧЕСКИЙ КОРАБЛЬ – БОЛЬШЕ ПЯТИ КИЛОМЕТРОВ В ДЛИНУ! – ОТВЕТИТ, ЧТО СИГНАЛ ПРИНЯТ, ПРИБЛИЖАЕМСЯ ДЛЯ ЭВАКУАЦИИ.”





И

как раз в тот момент Чиф открывает глаза. Не видит ничего – пока жидкость слиивается, стекло опущено, все представляет собой кашу из тошнотворных цветов. Делает шаг вперед, и непонятно, то ли Спартанец пока нетвердо стоит на ногах, то ли корабль трясет. Мгновение – переводит дух, приходит в себя, выслушивает Кортана. Ей ничего неизвестно – пол уходит из-под ног, теперь уже точно трясет корабль – но датчики засекли сигналы ковенантов, нужна помощь Чифа. Не очень понятно, правда, что межгалактическая орда забыла здесь, как она отыскала Спартанца и каковы будут дальнейшие действия. Надо ждать подмоги, а пока – избавиться от назойливых тварей, и побыстрее, пока они не разграбили или не захватили корабль.

Меньше всего на свете происходящее на экране напоминает тот Halo, который я знал все это время – разве что фигуристая Кортана (теперь это совершенно точно голая женщина с бодиартом – детям не смотреть, закрывайте глаза!) напоминает о событиях первых частей, да и то недолго. Динамика нарастает по взмахам палочки невидимого дирижера, и едва успеваешь вспомнить, как стрелять, как бегать, и приседать, Чифа выбрасывает в открытый космос через дыру в обшивке. В последний момент он цепляется руками за выступы и карабкается вверх, но приходится маневрировать, потому что сверху летят обломки: один удар по шлему – и главный герой отправится в мучительное турне по бескрайним холодным посторонним космосическим глубинам. Подсознательно рождаются ассоциации, кажется, что такие сцены видел уже раз десять в играх, выпущенных за последние пару лет, но по факту вспоминает-ся только Uncharted и крушение поезда.



Думать времени нет: ковенантов становится все больше и больше, и призрачные надежды на то, что приходится иметь дело с простым патрулем, расстворяются окончательно. Чиф включает защитные механизмы, ищет спасительную капсулу, после чего перед ним открывается потрясающе красивый вид: прекрасная планета Реквием, манящая странным свечением, почти божественным сиянием, выступает фоном перед целой армадой ковенантов – и сразу становится понятно, что могущественный альянс инопланетных рас прибыл сюда вовсе не для того, чтобы экстрадировать на родину тушку своего злейшего врага и его AI-подружку, но за чем-то большим. Проблема только в том, что это «нечто большее» сейчас активно притягивает к себе все, что приблизилось к ее орбите – и Чиф все-таки вылетает в космос, бьется головой и всячески страдает, пока его корабль, теряя последнюю обшивку, устремляется вниз, сгорая в атмосфере. В следующий раз мы увидим героя уже в джунглях, где ему предстоит столкнуться с новым врагом, которому сотни тысяч лет, и который не просто в одночасье меняет представление о мире Halo, но скуютывает его до размеров бусинки, нависая потом над ним сверху, как Галактус над планетами, которые готовится сократить. Только что на моих глазах вселенная Halo разрослась многократно, и мне остается только

тяжело вздохнуть и аккуратно спросить Кики, дескать, это что, заход на еще одну трилогию? Молчание. Затем осторожный кивок: «Ну, можно сказать и так».

Прежде чем продолжить рассказ о новых противниках Чифа и испытаниях, выпавших на его душу, придется отмотать плёнку немного обратно – к тому самому моменту, когда главный герой сталкивается с десантом ковенантов, увидев целую флотилию. Все хорошо изучили этих противников, они не могут показать ничего нового: каждый класс бойца хорошо знаком, все тактики тысячу раз опробованы в деле. Поэтому когда разработчики говорят о том, что, дескать, ковенанты поумели и научились новым трюкам, они лукавят – если те и стали сообразительнее, то ощущимо пользы им это все равно не принесло. Однако в рамках вселенной Halo без них обойтись нельзя: во-первых, это дело привычки, во-вторых, на них все это время строилась сэндбокс-механика – и убрать их значило бы перечеркнуть вообще все достижения Bungie. 343 Industries действуют с умом: прежде чем сломать правило, надо в совершенстве им овладеть.

При этом появление ковенантов на транспортном корабле Чифа – это краткая разминка и беглое знакомство с механикой Halo: большими локациями, долгими перестрелками, невозможностью действовать механически, дви-

гаться по заранее продуманным маршрутам, необходимость быстро адаптироваться к динамично изменяющейся ситуации. Это введение в курс дела занимает не больше двадцати минут, но уже тогда становится понятно, что новые приемные родители сериала о чужом ребенке заботятся как родные – им удалось понять, осмыслить и воссоздать атмосферу, настроение Halo, что уже само по себе огромное достижение. И этого было бы достаточно для ремастера самого первого выпуска, но для полноценного продолжения, номерного, которое положит начало совершенно новой трилогии – нет, этого мало.

Поэтому 343 Industries пошли на решительные, но в таких случаях просто необходимые действия, добавив третью сторону конфликта. Вернее, даже не так – в этом фантастическом мире и так достаточно воюющих сторон, взять хотя бы тех же колонистов. Здесь же речь идет о «перволядях» – сверхрасе прометеанцев, существовавших задолго до появления всех остальных существ во вселенной. Они – творцы этого мира, и Чиф оказался на их земле. На самом деле, у прометеанцев очень сложная социальная система, но все лирические отступления относительно уникального пути развития их цивилизации можно пока вынести за скобки, оставив трех самых главных врагов игрока. Показанное на E3 трио прометеанцев – это не

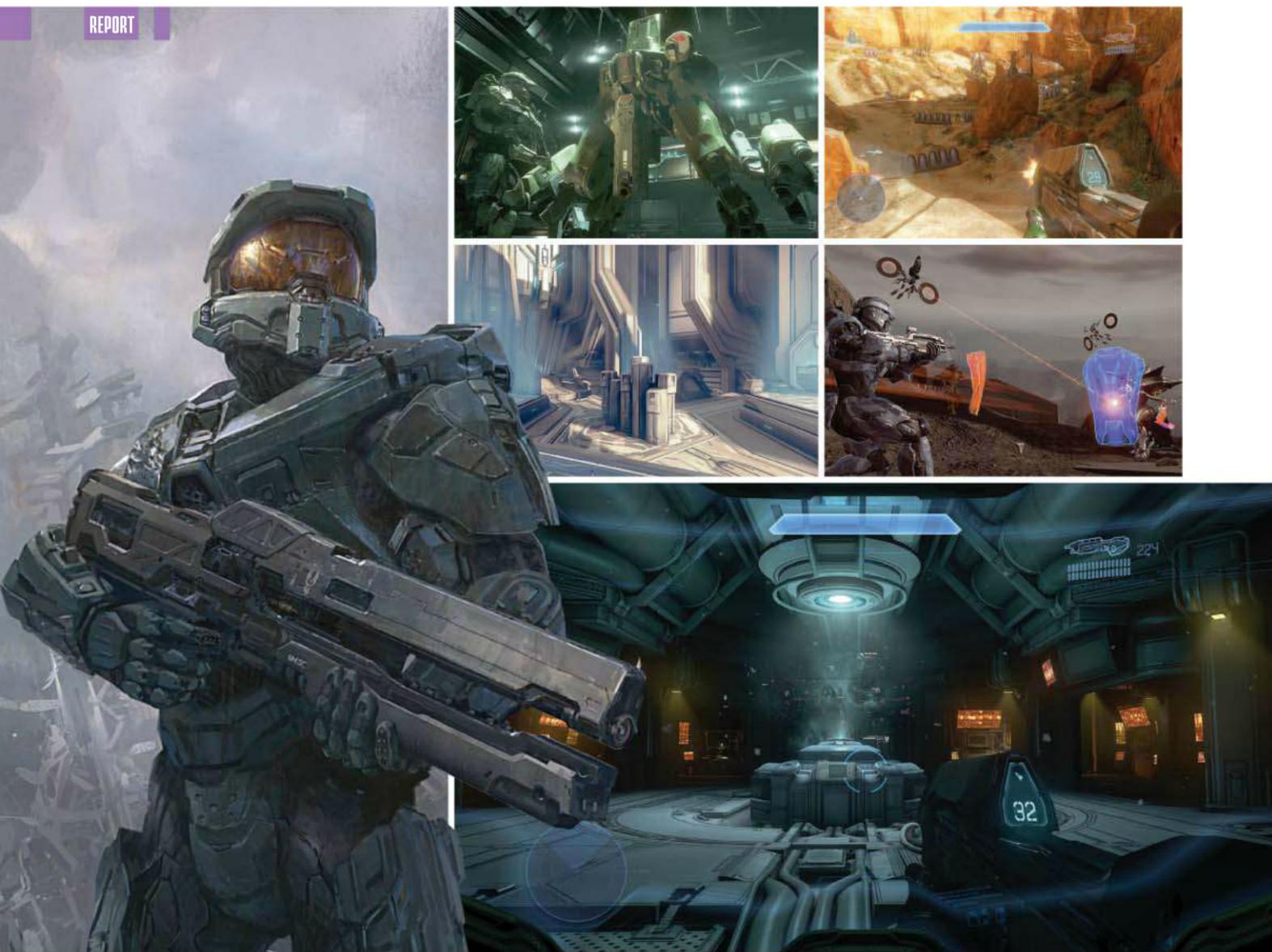


МУЛЬТИПЛЕР ГАЛАКТИЧЕСКОГО МАСШТАБА

Многопользовательский режим Halo – это не просто самая раскрученная и известная составляющая игры, но и, наверное, предмет гордости Xbox 360 как игровой платформы. В Halo 4 с мультиплеером все настолько хорошо (на словах), что как-то не верится, и невольно начинаешь искать подвохи – где, мол, недосказали, что утаили. В Киркланде у меня была возможность попробовать практически все имеющиеся игровые режимы, и это было весело – не всегда, правда, но тут уже дело вкусовых предпочтений.

Во-первых, бесплатные миссии для совместного прохождения, названные Spartan Ops, которые будут выходить регулярно после поступления игры в продажу. Не стоит ожидать от них чего-то выдающегося. Да, они кое-как увязаны общим сюжетом, и да, там будут заставки. Но по факту это всего лишь набор карт и челленджей для прохождения в компании друзей (никто не мешает играть с ботами, но эффективность заметно снижается), подобранные в соответствие с разными требованиями. Мне не понравились только задания, целиком и полностью сосредоточенные на военной технике, – там стоит один раз потерять ориентир, и происходящее превратится в сущий хаос и неразбериху.

Что касается режимов с захватом флага и обороной захваченных форточек (на крыше которых потом появляются пушки), то они, скорее всего, станут самыми популярными после Infinity Slayer. Тут дело не только в толковой планировке карт и богатых тактических возможностях, но еще и в обновленной ветке скиллов. Спартанцы теперь могут «цепляться» до трех апгрейдов, причем один из них позволяет взглянуть на мир глазами прометеанцев: на короткий промежуток времени на локации отмечается все игроки, и несколько секунд видны их перемещения. Очень помогает против тех, кто любит сидеть в засаде. И неменее заменимая вещь для игрока, только что украшившего вражеский флаг и не знающего, в какую сторону бежать – где безопаснее всего.



просто те самые «решительные меры», которые в корне ломают представление о механике и тактике в Halo, но еще и одни из самых надоедливых противников в видеоиграх вообще, и это заметно еще с момента первой встречи с ними.

Бегающие по стенами гончие, су тулье «рыцари» в масках, летающие «телохранители» – это головная боль в самом беспощадном ее проявлении. Уже с момента первой встречи они начисто рушат представление о том Halo, который мы все это время знали: сражения становятся более изматывающими, затянутыми, а во многих случаях так и просто непредсказуемыми – конфигурации команд противника постоянно меняются, и если сейчас приходится отбиваться от одного рыцаря и трех телохранителей, то это разовый эпизод; за три проведенных за прохождением начала игры часа ни одна стычка с прометеанцами не повторялась.

Тут еще, впрочем, есть какой нюанс: после появления на сцене прометеанцев, ковенанты на заслуженный покой не уходят – напротив, принимают активное участие в боевых действиях. И ладно бы они просто мешали, лезли под огонь или отвлекали внимание, но нет же – они хитрят, изворачиваются и часто ведут себя очень подло. Что в результате: пока силишься понять, как разобраться с одним врагом, в дело вмешивается второй – и голова в такие моменты может взорваться от напряжения, потому что просчитывать свои шаги приходится в де-

сять раз быстрее. Кого атаковать, чье внимание отвлечь, как поведет себя третья сила, где взять патроны, а надо ли вообще их подбирать или лучше взять одну из новомодных пушек прометеанцев, что так красиво собираются из воздуха прямо на руке главного героя, хорошо, тогда какую из них и что делать, когда для нее заряды закончатся тоже. Водоворот мыслей не дает расслабиться ни на секунду.

Правда, в привычную формулу «всегда как на иголках» 343 Industries попытались добавить кое-что попроще – зрелищность. Получилось странно: когда Чиф карабкается по обшивке корабля – ну, надо отдать должное, это выглядит круто. Когда несется на угнанной технике ковенантов, а земля, буквально, трескается и уходит из-под ног – это немного бесит и напоминает финал Halo 3. Когда же приходится бежать по объемному пламенем коридору, где в соответствии со скриптами рушатся балки и взрывается пол, и надо как-то успевать перепрыгивать пропасти, вспоминаешь самые разные шутеры рубежа веков – и недоумеваешь, зачем это вообще нужно.

Наконец, есть еще один немаловажный момент, также связанный с прометеанцами и вообще технологиями перворасы. Они телепортируются, расщепляются на молекулы, после смерти дезинтегрируются, появляются из ниоткуда, для перемещения используют порталы, а некоторые из них могут поднять Чифа в воздух

силой мысли – в такие моменты хочется протереть глаза, но очень боишься выпускать из рук джойпад. Другими словами, они вносят некий элемент недосказанности, не совсем сказочности, но чего-то очень близкого. Все эти чудеса сложно объяснить вот так просто, увидев как оно работает. Каждый раз, когда новая пушка складывается в руке Чифа и потом выпускает желтый заряд не пойми чего, хочется придумать какое-то объяснение этому механизму, но никак не получается. Возможно, sci-fi терминология вернется в книжках по мотивам, но первые несколько часов и Чиф, и игрок, и Кортана будут пребывать в неведении. И если герои истории в принципе не очень интересуются такими деталями, то собственное любопытство переработка подчас не так просто.

Halo 4 поступит в продажу спустя неделю после выхода из печати этого номера. Мы не стали торопить события – полноценную рецензию подготовим тогда, когда пройдем четвертый выпуск до конца и хорошо изучим мультиплеер (о котором – во врезке); оптимизм, впрочем, скрыть не получается – проведя почти сутки за почти финальным билдом игры, хочется как можно скорее узнать, чем все закончится и что ждет Чифа в будущем – и вопрос «подведут или нет» даже не возникает. Halo удалось найти путь, которому сериал будет развиваться дальше, и 343 Industries совершенно точно знают, чего хотят добиться. Это самое главное. **СИ**



ИНТЕРВЬЮ ФРЭНК О'КОННОР

Насколько я знаю, вы наблюдаете за всем, что связано с сериалом Halo, но при этом не принимаете активное участие непосредственно в разработке. Это так? Пожалуйста, опишите свой обычный рабочий день.

Я плотно работаю с сюжетом, повествованием и командами, отвечающими за дизайн. Честно говоря, по большей части я просто помогаю людям придумывать истории, выстраивая повествование в игре, но гораздо более талантливые люди воплощают это в жизнь. Со мной консультируются по поводу каждого аспекта игры, всех ключевых моментов, но вы привыкли, никто и близко не подпускает меня к программному коду. Что касается «обычного рабочего дня» – он никогда не бывает «обычным». Я могу работать над планированием сюжета для миссии в режиме Spartan Ops; а могу находиться на съемочной площадке Forward Until Dawn; могу путешествовать по миру и общаться с прессой; или могу встретиться с Грэгом Биром, или мой рабочий день окажется чередой бесконечных скучных встреч и совещаний о финансовых делах и экселевских таблицах.

Сейчас вселенная Halo включает книги, комиксы, аниме... Как вы определяете, что окажется «каноничным», а что – нет? И, кстати, что насчет фильма по мотивам Halo? Он все-таки будет?

Практически все с момента выпуска Halo 4 будет каноничным. Это не значит, что все лишится некой гибкости, но помимо эпизодов из аниме – Pluto и Odd One Out – я не могу вспомнить ничего, что к настоящему моменту не вошло бы в канон. Что касается фильма, то на данный момент мы ничем таким не заняты, никакие работы не ведутся, хотя было бы классно увидеть однажды Чифа на большом экране. Если звезды так сложатся.

Насколько я знаю, изначально не планировалось делать Halo трилогией. Но принимая во внимание, как все сложилось в итоге, не могу не спросить – значит ли это, что Halo 4 разрабатывается уже с учетом сиквелов? Например, вы уже приступили к написанию сценария для следующих двух выпусков?

Мы всегда ставим на первый план игру и технологию – история, сюжет, выстраивается в tandemе с ними, чтобы учесть все особенности и сложности производства. Но, да, у нас уже есть четкое понимание сюжета будущих выпусков, сама история уже написана «на потом». Я, если честно, реалист, и хотя у нас присасены сюжеты про Чифа и других персонажей, мы должны быть готовы адаптировать некоторые идеи под наши будущие начинания.

Сериал Halo подарил жанру много инноваций, которые сегодня используются во многих шутерах. И от четвертой части тоже ждут новых откровений.

Halo всегда был инновационным, и вы правы, управление, матчмейкинг и прочее, что дебютировало в прошлых выпусках или как-то в них затрагивалось, сегодня воспринимается как должное. Это делает путь, по которому мы

движемся, очень сложным, отчасти потому что многие вещи, которые могли бы сделать Halo совершенным, уже на месте. Но, конечно, самая большая трудность – это новые идеи и их воплощение в жизнь. Например, Spartan Ops, возможно, не то изобретение, которое потрясет мир, но это поистине новый взгляд на Halo, и мы надеемся, что режим окажется интересным сам по себе и проложит мостик между сегментами аудитории, которые обычно выбирают либо однопользовательскую кампанию, либо мультиплеер, что-то одно. И будет интересно посмотреть, как пользователи отнесутся к еженедельному контенту.

Мне всегда было интересно как много людей полностью игнорируют, например, сингл и сразу запускают мультиплеер.

Я затронул эту тему ранее, но информация меняется постоянно. Все большему числу игроков становится интересен онлайн, но есть и те, кто никогда не запускает PvP-режимы, предпочитая историю и кампанию. Но все меняется, и ответственность за то, чтобы и те, и другие игроки не чувствовали себя обделенными, лежит на нас самих.



В Halo – во всяком случае до четвертого выпуска – не использовались длинные катсцены. Как изменилось повествование в Halo 4?

Армандо Триосси и талантливая команда сценаристов, включающая Криса Шлерфа, Брайана Рида и Джереми Патенода, придумали то, что, я думаю, станет самым амбициозным подходом к рассказу на сегодняшний день. Это касается всего: и Spartan Ops, и катсцен, и, конечно, Терминалов. Плюс, само повествование стало более непосредственным и ненавязчивым, что позволило существенно расширить именно сюжетный контент. И технологии, которые мы используем, тоже улучшились.

Фанаты странно отреагировали на появление в игре прометеанцев: многим не понравился внешний вид, другие жалуются на то, что они слишком сложные или time-consuming. Что вы об этом думаете?

Фанаты приняли прометеанцев, и большинство людей, с которыми я разговаривал, согласны с вами в том, что они очень сложные в бою, но это часть их образа – они используют другие

тактики и стратегии, и всякий раз, когда вы начинаете думать, что привыкли к их выходкам, они всегда находят чем удивить.

Что стало с Кортаной?

Кортана – это так называемый «Умный ИИ» – изобретение 26 века и один из самых удивительных умов галактики. Но у нее есть один роковой недостаток – семилетний срок службы, после чего она в буквальном смысле начинает «задумываться себя до смерти». Попытка разобраться с этим отражена в истории, однако мы не хотели бы, чтобы это помешало темпу игры.

Насколько подробно в игре объясняют технологии прометеанцев? Со стороны кажется, будто они пользуются какой-то магией. Не помешает ли это sci-fi настроению игры?

Артур Кларк однажды сказал, что любая достаточно развитая технология неотличима от магии, и технологии прометеанцев, безусловно, являются отражением этой идеи. Включая и оружие, которое подстраивается под физиологию пользователя, и полный контроль над гравитацией. Но они совершенно точно не делают или не используют ничего сверхъестественного.

Как прошло сотрудничество с российской компанией Saber Interactive в рамках подготовки Halo Anniversary?

Saber были для нас не только мощным технологическим партнером, они также показали нам изобретательность, гибкость и превосходную работу, несмотря на разделяющее нас расстояние и языковой барьер. Мы бы хотели продолжить сотрудничество с ними в дальнейшем.

Средний возраст геймера с каждым годом растет.

Например, по данным ESR средний возраст геймера сегодня – 37 лет. Но десять лет назад, когда вышла Halo, цифры были другими. Что это меняет для геймдизайнеров?

Когда-то давно игры были новой формой развлечения, вроде радио, затем кино и после – телевидения. Теперь это просто устоявшийся способ развлечения; поэтому геймплей меняется, расширяется, чтобы угодить большей аудитории, мейнстриму. Мы продолжим делать игры для так называемой core-аудитории и сфокусируем наше внимание на знакомом стиле игры. Аудитория наших игр охватывает широкий диапазон возрастов, и она не хочет, чтобы что-то менялось в соответствии с демографическими показателями или подобными вещами.

Читаете ли вы, что видеоигры – это искусство?

Разумеется, видеоигры – это искусство. Любая человеческая деятельность, начинание, которое обеспечивает эстетическое наслаждение, – это искусство. Но при этом видеоигры не просто вид искусства, они включают все остальные направления. Музыка, графика, все остальное – что в конечном итоге складывается в «геймплей».



Tokyo Game Show 2012

СТАТУС ТОКИЙСКОЙ ВЫСТАВКИ СНИЗИЛСЯ НЕСКОЛЬКО ЛЕТ НАЗАД – СЛЕДСТВИЕ ТОГО, ЧТО С ЯПОНСКОЙ ИНДУСТРИЕЙ НЕ ВСЕ В ПОРЯДКЕ. СЫГРАЛ СВОЮ РОЛЬ И КРИЗИС, СОКРАТИВШИЙ МАРКЕТИНГОВЫЕ БЮДЖЕТЫ МЕСТНЫХ ИЗДАТЕЛЕЙ. ОДНАКО TOKYO GAME SHOW 2012 ПОБИЛА ВСЕ РЕКОРДЫ ПОСЕЩАЕМОСТИ ПРОШЛЫХ ЛЕТ. ПОЭТОМУ ВОЗНИКАЕТ ВОПРОС: А ВМЕСТИЛИ БЫ ЗАЛЫ КОМПЛЕКСА MAKIHARI MESSE ВСЕХ ЖЕЛАЮЩИХ, ЕСЛИ БЫ НА ВЫСТАВКУ ПРИВЕЗЛИ ЕЩЕ ПЯТОК-ДРУГОЙ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ПОПУЛЯРНЫХ ИГР?



ВВЕРХУ: Неопознанное животное, запечатленное на горе лута, добытого японским геймером.

ВВЕРХУ: В магазинах с мерчандайзом встречаются и чисто выставочные образцы. В продажу они поступают позже, в филиалах геймерского рая по всей Японии.

ВНИЗУ: Ростовые статуи героев игр – настолько обыденная вещь на выставке, что внимание привлекают только какие-то совсем малоизвестные персонажи.

ВВЕРХУ: Эта морда встречала всех посетителей стенда Konami. Для японского рынка издательство умеет много гитар, о которых не знает европейская пресса.

ВНИЗУ: Девочка и медведь – опять же, не имея малейшего представления о том, что за игру они приводят.

ВВЕРХУ: Увлеченная японская геймерша показывает мастер-класс в одной из Musou-игр Tetsuo Koei.



Наши читатели со стажем наверняка помнят видеорепортажи «СИ» и знают, как устроена Tokyo Game Show. Типичный посетитель приходит на выставку с таким расписанием: постоять два часа в очереди к одной любимой игре, насладиться демоверсией ровно десять или пятнадцать минут (по секундомеру, все строго), получить сувенир (например, брелок, наклейку, веер), постоять еще час другой к магазину с мерчандайзом, спустить там все деньги, поглядеть на косплееров и постоять в очереди на право их сфотографировать, проголосовать за лучшую игру года на стенде Japan Game Awards, посмотреть выступление Хидео Кодзими или Тосихиро Нагоси – и, пожалуй, все. На следующий день приключение можно повторить. У прессы, к счастью, есть два бизнес-дня, где все то же самое можно повторить в более-менее спокойной обстановке – по залам бродит не сто тысяч человек, а всего лишь двадцать. Плюс встречи и интервью по предварительной записи.

В этом году на Tokyo Game Show от «СИ» впервые побывали Евгений Закиров, Сергей Цилорик и Лилия Дунаевская. В идеале, конечно, мне хотелось бы привезти сюда всю редакцию. Не только для того, чтобы коллеги посмотрели на свежие игры и написали о них в журнале. То, как устроена Tokyo Game Show, а если шире – японская индустрия потребления игр, очень сложно воспроизвести на словах. Нужно смотреть. Когда-то давно я читал о Tokyo Game Show в Акихабаре в «Великом Драконе» – дескать, это рай для геймеров. Не преувеличение – действительно рай. Он вспыхивает, расширяет сознание и мотивирует работать дальше в нашей индустрии и журнале. Ради того, чтобы в России когда-нибудь появилась такая выставка, такие магазины и такая культура потребления игр.

Если опуститься с небес на землю, то в этом году центральными играми выставки стали Monster Hunter 5, DmC, Gyakuten Saiban 5 (на Западе этот сериал известен как Ace Attorney), Metal Gear Rising: Revengeance, Ryu Ga Gotoku 5 (Yakuza 5), Dead or Alive 5 и Soul Sacrifice. В TGS практически не участвовала Square Enix (ни одной демоверсии, только ролики Dragon



ВВЕРХУ: Человек-танк (разработчик Tank! Tank! Tank!) рассказывает журналистам, что делать в его игре. Те удивлены, но довольны.

ВЫШЕ: Драконы также были обнаружены у Sega (Phantasy Star Online 2) и Capcom (Monster Hunter 4).

НИЖЕ: Каждому играющему готова прийти на помощь очаровательная сотрудница Sega. И она реально знает, что делать в игре!

ВНИЗУ: Японские девочки думают, что же им посмотреть на стенде Sony: Metal Gear Rising или Yakuza 5.



ВВЕРХУ: Пока на Западе рассуждают о wearable computer, Sony уже давно показывает рабочий образец красивого виртуального шлема.

ВНИЗУ: Глава компании (!) Cyberconnect2 изображает из себя Наруто на презентации новой игры.

НИЖЕ: Yakuza 5 стала главным хитом стенда Sega. Пожалуй, это единственный сериал компании внутренней, японской разработки, с которым все в порядке.

ВНИЗУ: Представитель одного из японских вузов показывает изобретение студентов посетителям.



Quest X и Bravely Default), зато очень сильно выступали Capcom, Namco Bandai и Tecmo Koei. Большой стенд Sega был в основном посвящен мобильным приложениям, а также продуктам партнеров (Electronic Arts). Совсем не было Atlus, SNK Playmore, From Software. На пресс-конференции перед TGS было объявлено о том, что новый Ninja Gaiden о зомби делает Кейдзи Инафунэ (автор Dead Rising и Onimusha), а президент Level 5 рассказал о планах по открытию подразделений в США и Европе (сначала для дистрибуции собственных игр, а затем – и для разработки продуктов силами западных разработчиков). Линейка заявленных продуктов для PS Vita все больше напоминает существующую библиотеку 3DS (JRPG и клоны Monster Hunter) – похоже, что Sony копирует стратегию Nintendo, и это должно привести многострадальную портативку к успеху. Самое отрадное, что хоть масштабы TGS и не выросли, видно, что в японской индустрии идет движение – одни находят себя на ниве мобильных игр, другие находят в себе силы признаться в собственном бессилии, завернувшись в саван и поползти на кладбище, третья – растут на глазах и занимаются делом. Подробнее обо всем этом вы прочитаете в наших интервью и репортажах с Tokyo Game Show в этом и грядущих номерах «СИ».

Общее представление о выставке вам даст и подборка кадров с выставки. Наверняка вы уже видели красивые фотографии косплеерш и стендисток, но они создают не вполне верное впечатление о TGS, компаниях-участниках и посетителях. На деле на выставке есть все – и прекрасное, и ужасное, и необычное, и интересное. В этом смысле она тоже идеально отражает саму суть современной японской индустрии, от которой двадцать пять лет назад пошла и индустрия мировая. **СИ**



▲ СЛЕВА ВВЕРХУ: Capcom построила настоящую фэнтезийную деревню для презентации Monster Hunter 4.
▼ TGS – не только потребительская, но и деловая выставка. Многие стены вообще ничего не предлагают простым посетителям и нужны только для ведения переговоров.



▲ Задумчивый мужчина ищет в толпе и не находит тех мальчиков и девочек, на которых он с удовольствием надел бы форму. Я серьезно.

◀ Концентрированный кавай. Сейчас она предложит купить эту кружку, и кто посмеет отказаться?

▶ Стенд Sony возвышался над прочими, и снизу оставалось только гадать, что же происходит за этими перилами.

▼ Небольшие компании представляли на выставке разные гаджеты – например, специальное кресло для фанатов гонок.





TOkyo Game Show 2012



▲ К моему огромному сожалению, в России такая форма одежды однозначно ассоциируется с эротикой, и никто так по улице ходить не будет. А в Японии спокойно могут и по улице.

► Человек увидел игру для iPad, и на его лице отразилась вся гамма чувств по этому поводу.

► Девушки в костюмах по мотивам Phantasy Star Online 2 гораздо интереснее (мне, во всяком случае), чем Phantasy Star Online 2.

▼ Типичная парочка, пришедшая на Tokyo Game Show. Девочка уже добыла себе сумочку Monster Hunter 4 (осталось два часа в очереди), мальчик забил лутом пакет от Sega, у обоих в руках 3DS (у девочки, понятное дело, розовая). Им хорошо.



Справа вверху: На Tokyo Game Show можно приехать и просто потому, что вам нравятся симпатичные азиатки. И черт с ними, играми!

► Медведь как бы предупреждает: если вам не нравятся игры и аниме, нечего соваться в нашу любимую индустрию своими грязными лапами.

► Гайдзинов на выставке традиционно не много. Те из них, кто не вполне в теме, выглядят, как рыба, выброшенная в бочку с вином.

▼ Японские студентки (не профессиональные модели, но все равно милые), рекламируют собственный вуз. Таких мини-стендов на TGS – десяток или даже полтора. Приходите, учитесь делать игры.



МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ И TGS

Каждый год статистика [спросите о ней у гугла] продуктов, представленных на TGS, взрывает мозг людям, которые не читают «СИ» и ничего не знают о мировой индустрии. Они пишут на российских сайтах тексты о том, что мобильные игры внезапно покорили Японию, а консоли умирают. Это ужасно, ужасно смешно. Мобильные игры на TGS всегда, сколько я помню [с 2005 года], занимали минимум треть площади выставки. Сейчас – столько же. Японцы начали массово играть в приличные игры на мобильных телефонах задолго до того, как Стив Джобс придумал свой бестселлер. Запомните это. К слову, на Западе тоже индустрия мобильных игр для телефонов с оборотом в миллиарды долларов появилась задолго до айфона. Только игры были стыдные. Вся эта история никак не мешала рынку консольных игр тогда. Сейчас тоже не мешает – достаточно взглянуть на невероятные продажи портативной 3DS именно в Японии. Оба типа развлечений прекрасно сосуществуют, это факт. Собственно статистика с разбивкой по платформам и жанрам – та еще средняя температура по больнице. Дело

в том, что там указаны все игры, которые так или иначе представлены на выставке. Например, в раздаточных материалах на стенде компании. Или двухминутным видеороликом. А иная игра может занимать сто квадратных метров площади с десятками демоиниций. При этом понятно, что мобильных игр с маленьким бюджетом и должно быть в разы больше, чем AAA-блокбастеров для консолей.

Видов насекомых в природе тоже больше, чем млекопитающих. Советую обратить внимание в той же статистике на число игр для РС. Да, там есть MMO с большими стендаами, но в основном эти десятки игр – это учебные проекты японских вузов, которые тоже выставляются на TGS. Что об этом знают интернет-блогеры, «анализирующие статистику»? А ничего. Но про РС молчат, потому что слышали, что в Японии на РС не играют [это не совсем так]. Наконец, на Е3 мобильные игры занимали от силы 1-2 процента выставки, но это совершенно не значит, что в США у их производителей какие-то проблемы с продажами. На индустриальных мероприятиях именно большие стены компаний с играми для телефонов и планшетов никогда не привлекают посетителей. Кому надо – тот ходит по встречам и подписывает контракты.

▼ Феникс Райт как бы показывает маленьким любителям качать игры из торрентов, куда им идти.





Metal Gear Rising: Revengeance

В ПРОШЛОМ ГОДУ СТЕНД КОНАМИ БЫЛ УНЫЛ ДО НЕВОЗМОЖНОСТИ, В ЭТОМ – ПОЧТИ ВЕРНУЛСЯ К ПРОШЛОМУ ВЕЛИКОЛЕПИЮ. НОВЫЙ METAL GEAR (ПРАВДА, RISING) – В ЦЕНТРЕ ИНСТАЛЛЯЦИИ, ХИДЕО КОДЗИМА – НА СЦЕНЕ, РОЛИК METAL GEAR SOLID: GROUND ZEROES – НА ГИГАНТСКОМ ЭКРАНЕ. И РАЗНЫЕ ИГРЫ ПОМЕЛЬЧЕ – КАК ГАРНИР К ОСНОВНОМУ БЛЮДУ.



Hа E3 2012 в Metal Gear Rising играла только Natasha Одинцова, поэтому я с особенным волнением стоял в очереди на новую, сделанную для TGS демку. Многие ответы на вопросы по игре я уже вычитал в репортаже и интервью «СИ», но нельзя сказать, что разработчики внесли полную ясность. Как далеко игра уйдет от Bayonetta, как много в ней будет Metal Gear, сколько процентов своего? Сцены, где герой бьет ногой с примкнутой к ней катаной, слишком уж напоминают о приемах черноволосой ведьмы. На TGS, тем временем, разработчики сделали акцент на двух новых фичах, не слишком уместных в Bayonetta. Первая – «бег ниндзя», способность Райдена быстро нестись вперед и автоматически преодолевать препятствия (почти паркур из Assassin's Creed). Красиво и полезно. Вторая – стелс-убийства в духе все той же Assassin's Creed. Логично для игры под брендом Metal Gear. Впрочем, куда больше о сути игры мне рассказал не набор приемов, а архитектура уровня.

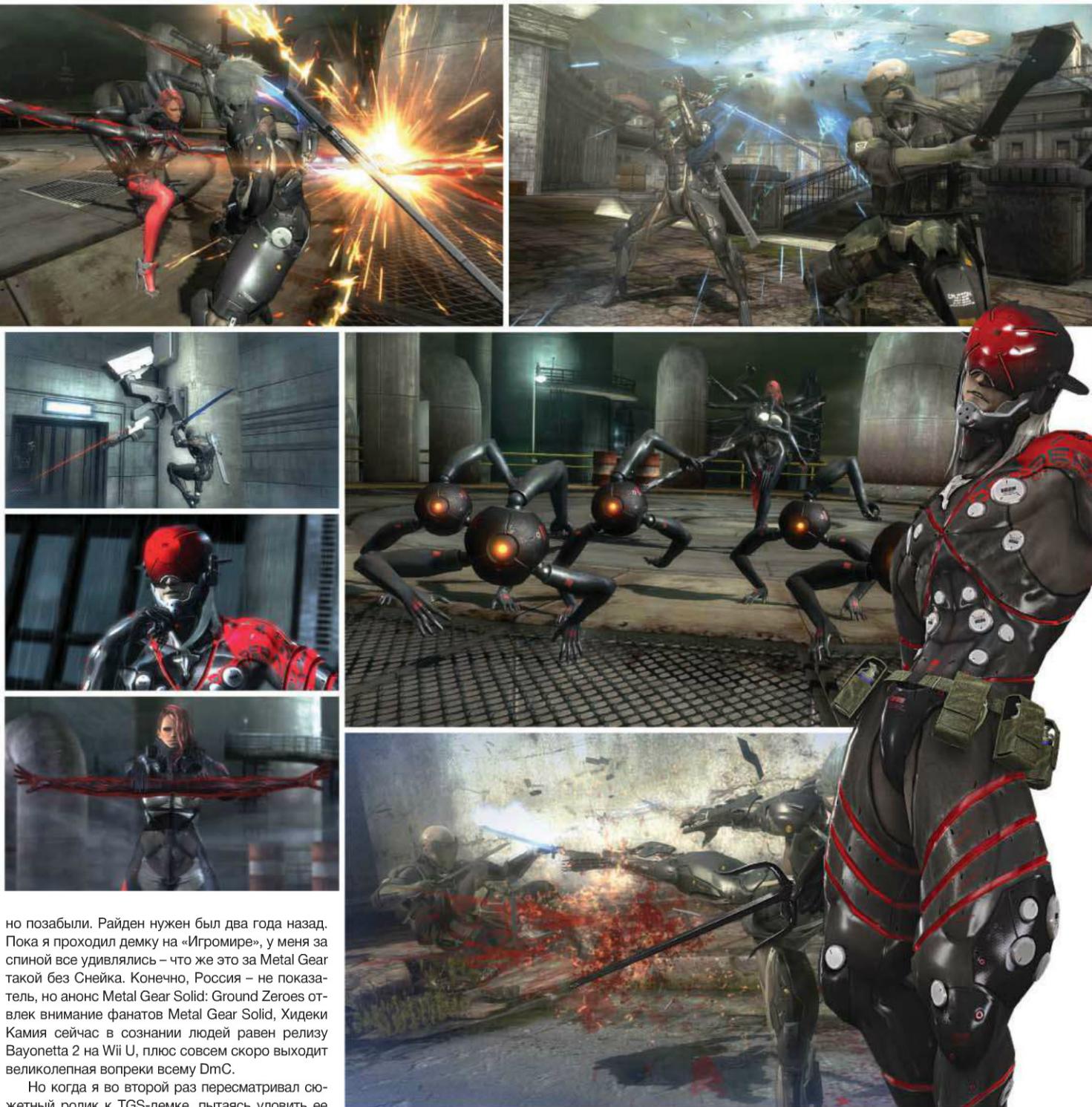
Удивительно, но местами Metal Gear Rising: Revengeance напоминает Crysis 2. Вот герой в

волшебном костюме (тоже, видимо, с приставкой nano-) выходит на балкон, вот он включает режим сканирования местности, отмечает нычки с патронами и отслеживает маршрут передвижения врагов. Он решает, двигаться ли напролом, пользуясь своим преимуществом в силе, либо же до последнего оставаться невидимым, нанося удары со спины. Да, главное оружие Райдена – меч, но он может использовать гранаты или одноразовый РПГ, с интерфейсом в духе Metal Gear Solid 4 (честно говоря, очень неудобно). Текущий уровень обеспокоенности врагов оценивается процентами – тоже как в классической ветке сериала. Да, и для применения суперспособностей – резать всех катаной или отбивать мечом пули – Райдену нужна специальная восполненная линейка энергии. В демке, правда, ее намеренно сделали бесконечной, чтобы посетители выставки не умирали в первой же стычке.

Вариативность прохождения уровня плюс безальтернативные паузы на сканирование местности или диалоги по кодеку создают совершенно иную динамику, нежели в Bayonetta или Devil May Cry. Самы драки, конечно, вполне укладываются

в каноны слэшеров, хотя по ощущениям Райден управляет совсем не так же, как кто-либо из уже известных героев. Сходство с Байонеттой скорее внешнее (к слову, предвижу горы кросс-фэнтакс), чем глубинное. Думаю, что комбо-система в Metal Gear Rising окажется куда проще (например, как в Lollipop Chainsaw), и сам Райден по демкам кажется слишком сильным, всемогущим – даже когда выходит на бой против нескольких писающих металлиров. Зато драки, очевидно, будут разбавлены другими занятиями – и не без фансервиса. В демке с E3, до которой я добрался уже на «ИгроМире», например, классно обыгран момент с коробкой Снейка. Райдену говорят, что ключ доступа – у одного из вражеских солдат, но где его искать – неясно. Я бегал кругами и ничего не мог понять. Когда через пять минут до меня дошло, что нужно просто разрубить валяющуюся в комнате картонную коробку, то почувствовал себя полным идиотом. Но было приятно.

К моему огромному сожалению, Metal Gear Rising сейчас не кажется безоговорочным хитом. Она не столь уж красива, ее демоверсия не столь убедительна и выходит игра слишком поздно, когда о первоначальном анонсе все дав-



но позабыли. Райден нужен был два года назад. Пока я проходил демку на «Игромире», у меня за спиной все удивлялись – что же это за Metal Gear такой без Снейка. Конечно, Россия – не показатель, но анонс Metal Gear Solid: Ground Zeroes отвлек внимание фанатов Metal Gear Solid, Хидеки Камия сейчас в сознании людей равен релизу Bayonetta 2 на Wii U, плюс совсем скоро выходит великолепная вопреки всему DmC.

Но когда я во второй раз пересматривал сюжетный ролик к TGS-демке, пытаясь уловить ее смысл (северокавказские террористы взорвали метро в Москве? военный переворот в Грузии?) и любовался капельками воды на броне Райдена, поймал себя на том, что настроение Metal Gear Rising – правильное, из эпохи PS one и PS2. Моя знакомая из Питера любит со вкусом рассуждать о пафосе первых частей Devil May Cry, ее глаза в этот момент блестят волшебно. Поэтому я не удивлюсь, если Konami и Platinum Games рассчитывают заслужить как минимум уважение этой части аудитории – hardcore female fans. А там, глядишь, старая гвардия консольщиков, которую бесит western touch в японских играх, тоже подтянется. **СИ**

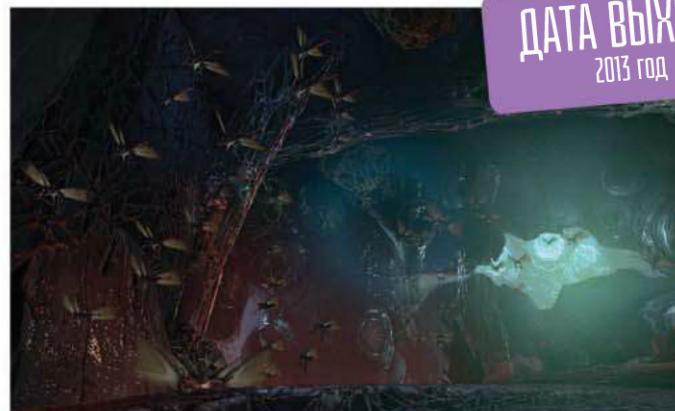
ДЛЯ ТЕХ, КТО В ТАНКЕ

Metal Gear Rising была анонсирована в 2009 году как экшен-спин-off, посвященный приключениям Райдена. Игра должна была объяснить, как томный юноша из Metal Gear Solid 2 превратился в киберниндзя из Metal Gear Solid 4. Однако сотрудники студии Kojima Productions не смогли довести проект до ума, и он был заморожен, пока Хидео Кодзима не пересекся на презентации PS Vita (тогда еще NGP) в Токио с коллегами из Platinum Games. Буквально в двадцати метрах от меня они обо всем и договорились (переводное интервью об этом мы публиковали в разделе Famitsu). От первоначальной задумки в итоге остался только главный герой и обещанная лично Кодзимой возможность «рубить в любом направлении» – например, чтобы порезать арбуз на произвольные кусочки. Плюс дизайн персонажей и сюжет обязательно утверждают люди из Kojima Productions (облик Райдена занимается лично Йодзи Синкава), но в остальном Platinum Games творят что хотят.



Lost Planet 3

САРСОМ ВЕДЕТ СЕБЯ ОЧЕНЬ СТРАННО В ОТНОШЕНИИ НЕ САМОГО ПОПУЛЯРНОГО СЕРИАЛА LOST PLANET, ЗАПУЩЕННОГО ОДНОВРЕМЕННО С КОНСОЛЯМИ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ И ТАК И НЕ СУМЕВШЕГО ОПРЕДЕЛИТЬСЯ, ЧЕМ ЖЕ ОН НА САМОМ ДЕЛЕ ХОЧЕТ БЫТЬ. ПЕРВЫЙ ВЫПУСК БЫЛ ХОРОШ ПО-СВОЕМУ: ОН ПРЕДЛАГАЛ, В ОБЩЕМ-ТО, СТАНДАРТНЫЙ ШУТЕР ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА, НО В ИНТЕРЕСНЫХ ДЕКОРАЦИЯХ И С ПАРОЙ ТОНКИХ НЮАНСОВ, ПОЗВОЛЯВШИХ ОТЛИЧИТЬ ЕГО НА ФОНЕ ДРУГИХ. Но тогда выстрелили именно многопользовательский режим, и Сарсом, как собака за костью, бросилась осваивать новые просторы – как результат, LOST PLANET 2 продавался неожиданно хорошо в Японии, но был совсем не понят на Западе. Осознав свою ошибку, по природе "проамериканский" издатель решил быстро адаптироваться: японцам – E.X. TROOPERS, который, скорее всего, никогда не заговорит по-английски, а всем остальным – LOST PLANET 3. И я бы все понял, если бы в результате за ориентир снова взяли бы первый выпуск, но нет: Сарсом снова – на этот раз не своими руками – сочиняет что-то новое, что уже сейчас кажется противоречивым и неуместным.



ДАТА ВЫХОДА
2013 год

На Tokyo Game Show показывали только один эпизод из игры, в котором, тем не менее, хорошо были отражены все изменения. Прохождение занимало минут двадцать от силы, но впечатления от увиденного остались самые яркие – причем игра успела вызвать всю палитру эмоций, от недоумения, непонимания и отвращения, до щенячего восторга и искреннего удивления. Формально правила мира Lost Planet остались теми же: жуки, тепловая энергия, боевые роботы. Но каждая из этих характерных черт претерпела значительные изменения, так что несведущий человек принадлежность к сериалу может не признать.

Что сразу бросается в глаза: Lost Planet 3 выглядит плохо. Стилистически все более-менее стандартно, но техническая сторона вопроса вызывает, скажем так, отчуждение: мешанина из размытых серых текстур, неприятных, неопрятных моделей персонажей и откровенно

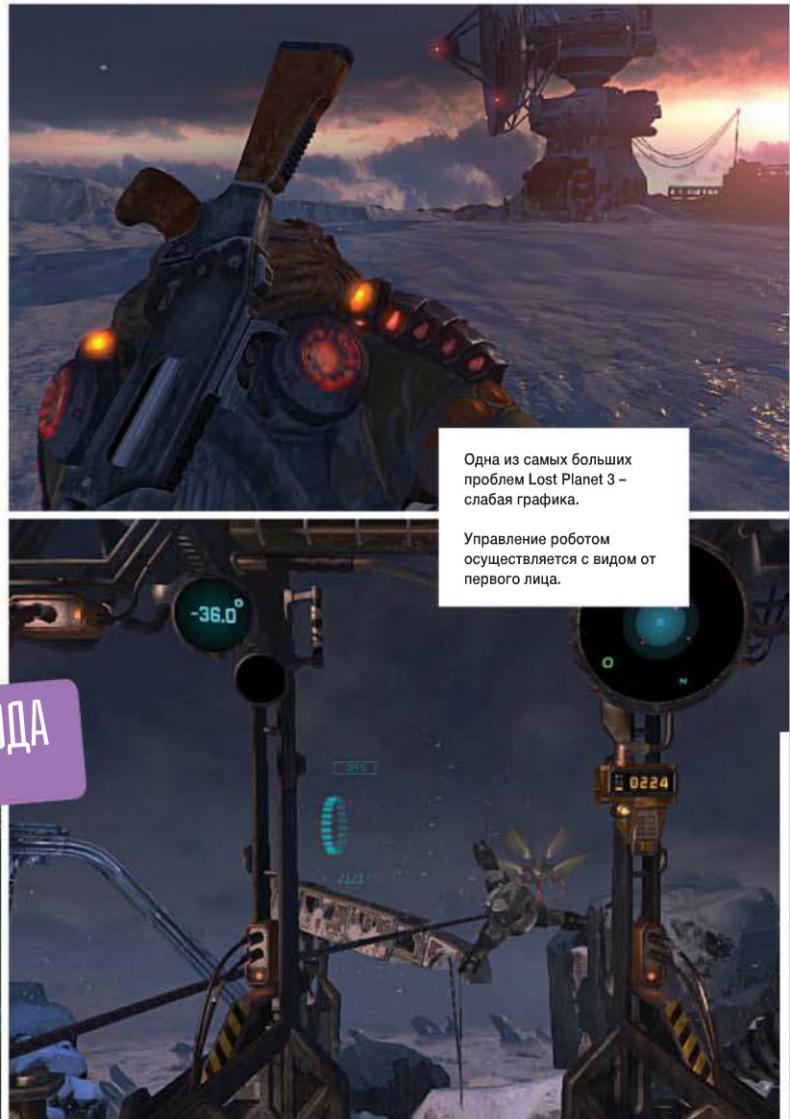
халтурно прорисованной техники поначалу заставляют самому искать оправдание увиденному. Может, телевизор плохой? Что-то еще не так? Но телевизоры под демонстрационные версии везде стояли одинаковые, и только Lost Planet 3 показывал настолько плохую картинку. Причем это касается и самого главного в сериале: снега. Игре удаются панорамы далеких планет, красивые виды и все в таком духе, но на качественно низком уровне – то есть, хуже, чем в Dead Space 3, который стилистически очень похож. Вообще, ситуация складывается совсем дикая: если буквально несколько месяцев назад я смотрел ролик DS3 и думал, насколько же сильно это похоже на какой-нибудь LP, то теперь мысли принципиально иные – кажется, что LP3 специально копирует многое у своего успешного, но все-таки навязанного (поджанр ведь принципиально иной) конкурента.

Что касается именно жуков, то с ними тоже все неоднозначно: летающих тварей спамят рыжие бубоны на стенах – допустим, это канонично, хотя все равно непонятно, почему было не при-

думать новых акридов. В демке была скриптовая сцена с чем-то вроде QTE, когда жук с крыльшками сбивал бородатого героя с ног и пытался пробить ему голову острым лапой. Игрок в этот момент как-то должен был сообразить, что делать (то ли отстрелить лапу, то ли выстрелить в голову) и пройти дальше. Из трех проходивших демоверсии людей это получилось только у меня, причем совершенно случайно – я просто не растерялся и сразу нажал кнопку стрельбы, тогда как Костя Говорун и сидевший рядом с ним представитель европейской прессы момент упустили, и в итоге в первый раз погибли. Далее у них, опять же, не заладилось, и в итоге они в сердцах плюнули на все и пошли играть в DmC. Момент, я соглашусь, очень странный – что делать непонятно, почему он скриптовый – тоже. Но таких ситуаций, как оказалось, в игре достаточно, так что привыкать надо начинать уже сейчас.

Самое интересное началось после, когда главный герой добрался до большущего робота и на него напал гигантский скорпион. Примечательно, что от идеи боевых мехов – кое-как приделанных к общей концепции оригинала – вроде бы отказались, поэтому машины теперь – просто функциональные помощники. Например, со скорпионом приходится драться, сидя в кабине погрузчика. У него есть бур, рука

Платформа: Xbox 360, PlayStation 3, Windows Зарубежный издатель: Capcom Российский дистрибутор: «1С-Софтиклаб»
Разработчик: Spark Unlimited Страна происхождения: США Мультиплер: vs, online



Одна из самых больших проблем Lost Planet 3 – слабая графика.

Управление роботом осуществляется с видом от первого лица.



и что-то вроде клешни; надо блокировать атаки босса, хватать его хвост и бурить, бурить, бурить. Не могу сказать, что управлять такой машиной как-то слишком уж сложно – вообще, честно говоря, не чувствуется, что это многотонный робот. Но сама битва напряженная, интересная, местами изобретательная – и если таких сцен в финальной версии будет много, то уже хотя бы ради них стоит задуматься о прохождении.

Lost Planet 3 как продолжение политики Capcom в сотрудничестве с западными компаниями – это рисковая фигура, в которую очень сложно поверить. Разработка ведется в студии Spark Unlimited, которая ничем примечательным до настоящего момента не отметилась. Она также параллельно ведет разработку Yaiba: Ninja Gaiden 3, но там процессом руководит Кейдзи Инафуне, написавший целую книгу о том, как правильно управлять созданием видеоигры в западной компании, не говоря по-английски (кроме шуток, книга именно так и называется). К Lost Planet 3 тоже приписан японский продюсер – Кендзи Огуро – но именно в нем, на мой взгляд, и главная проблема: если уж отец сериала не может понять, что хочет получить в итоге, то тут уж ничего за него не придумаешь. **СИ**



▲ Странно спустя столько лет видеть таких скучных акридов – пора было придумать что-нибудь толковое!

События Lost Planet 3 предшествуют сюжету самой первой части, чем и объясняется «ледниковый период» на планете. Главный герой – Джим – один из первых колонистов EDN-III, который работает на компанию NEVEC, добывает полезные ископаемые и отправляет их на Землю. В этом выпуске NEVEC еще не является антагонистом: на-против, она помогает новым обитателям планеты справиться с акридами и снежными пиратами.



E.X. Troopers

ДАТА ВЫХОДА
22 ноября 2012 года

LOST PLANET В ЯПОНИИ – ЭТО ЕЩЕ ОДИН ТРУДНООБЪЯСНИМЫЙ ФЕНОМЕН; НО СЕРИАЛ ПОЛЬЗУЕТСЯ ПОПУЛЯРНОСТЬЮ – ЭТОГО НЕ ОТНЯТЬ. САРСОМ ПРИНЯЛИ РЕШЕНИЕ «РАЗДЕЛИТЬ» ЕГО И ПУСТИТЬ ПО ДВУМ НАПРАВЛЕНИЯМ: В ПЕРВОМ СЛУЧАЕ ИГРА СОХРАНЯЕТ НАЗВАНИЕ И ПОЛУЧАЕТСЯ НОВЫЙ ПОРЯДКОВЫЙ НОМЕР, ПРОДОЛЖАЯ ПРЕСЛЕДОВАТЬ СЛОЖНУЮ МЕЧТУ ПОКОРИТЬ ЗАПАДНУЮ АУДИТОРИЮ СТРАННЫМИ РЕШЕНИЯМИ, ВО ВТОРОМ – СОХРАНЯЕТ ЛИШЬ СЕТТИНГ И ПОЛУЧАЕТ НОВОЕ ИМЯ, КОНЦЕПЦИЮ И КАРДИНАЛЬНО ИЗМЕНИЯТСЯ ВИЗУАЛЬНО. У МЕНЯ ЕСТЬ ПЛОХАЯ НОВОСТЬ: САРСОМ ПОДТВЕРДИЛИ, ЧТО РЕЛИЗ E.X. TROOPERS ЗА ПРЕДЕЛАМИ ЯПОНИИ ДАЖЕ НЕ РАССМАТРИВАЕТСЯ. ЭТО ИГРА ДЛЯ ВНУТРЕННЕГО РЫНКА, КОТОРАЯ ВЫХОДИТ ОДНОВРЕМЕННО НА ДВУХ ПОПУЛЯРНЫХ НА РОДИНЕ ПЛАТФОРМАХ – PLAYSTATION 3 И NINTENDO 3DS.

Очевидно, что на E.X. Troopers у Сарсом большие планы: уже на выставке на стенде с игрой была огромная колба с фигуркой анимешной девочки (что это за персонаж – установить не удалось), а не-подалеку – различный мерчандайз по мотивам и, конечно же, PVC-фигурка главной героини. Как все это заставить работать может представить даже двоечник, имеющий смутное представление о японском рынке видеоигр. Машина запущена – ждем комиксы по мотивам, аниме и многое, многое другое, но главное – сразу два космических шутера по философии Monster Hunter.

По визуальному стилю все угадывается достаточно точно, яркие цвета, аниме-стилистика, тотальный cel-shading и комикс-вставки, заменяющие здесь красочные видеоролики. Главные герои будто вчера спасали мир в подростко-



Платформа: PlayStation 3, Nintendo 3DS

Зарубежный издатель: Capcom

Российский дистрибутор: не объявлен

Разработчик: Capcom

Страна происхождения: Япония

Мультиплер: co-op/vs, local/online

вом аниме, типажи угадываются безошибочно. Геймплей в общем напоминает Lost Planet: в частности, здесь есть термальная энергия, крюк, снежные пираты, будут акриды. Но главное – игра рассчитана на посессионный мультиплеер, и ближайшие аналогии в этом смысле – Monster Hunter, а если совсем проще – Phantasy Star Portable. И если в случае с последним появляются вопросы относительно того, мол, почему бы не сделать просто хорошую RPG, а не очередное трудно описать вкратце что, то, когда речь заходит о E.X. Troopers, голос протеста постепенно угасает – в общем-то, неплохо, возможно, даже хорошо.

Показанный на выставке эпизод для одиночного прохождения – в версии для PS3 – был слишком простым и коротким, что объясняется

просто – это начальная миссия. Несмотря на наличие общего сюжета (вернее, нескольких «арок» историй), повествование разбито и перемешано с ним на чём не обязывающими миссиями. В одном из интервью разработчики определили жанр игры как party shooter game; с механикой шутера не все так однозначно (откровенно говоря, пресно и безлико), но party-настроение чувствуется. Игра нарочито веселая, простая в понимании. Такая совершенно точно не сумеет покорить западный рынок, но в Японии спрос на нее есть – и это главное. Возможно, именно такое четкое понимание ситуации и нужно Сарсом в отношении Lost Planet 3. Потому что сейчас даже E.X. Troopers выглядит гораздо более интригующее, чем еще одна серая поделка толстого американского геймера. **СИ**

Подпишись! *shop.glc.ru*

Вышиваю
крестиком



Хакер



Свой Бизнес



Все кино



Фотомастерская



Первое Второе
Третье



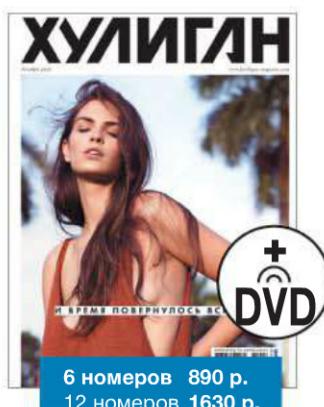
Железо



Т3



Хулиган



Тюнинг
автомобилей



Total Football

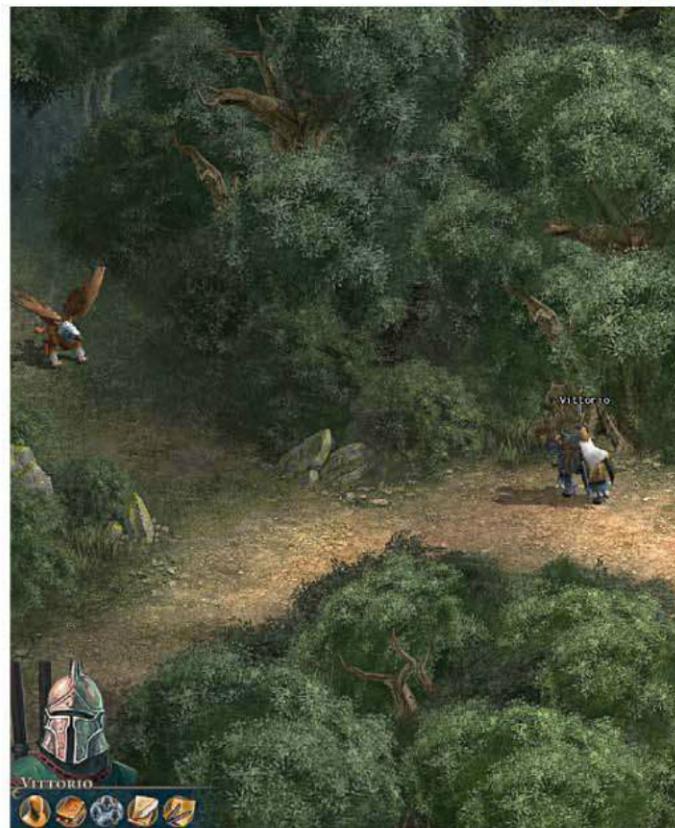


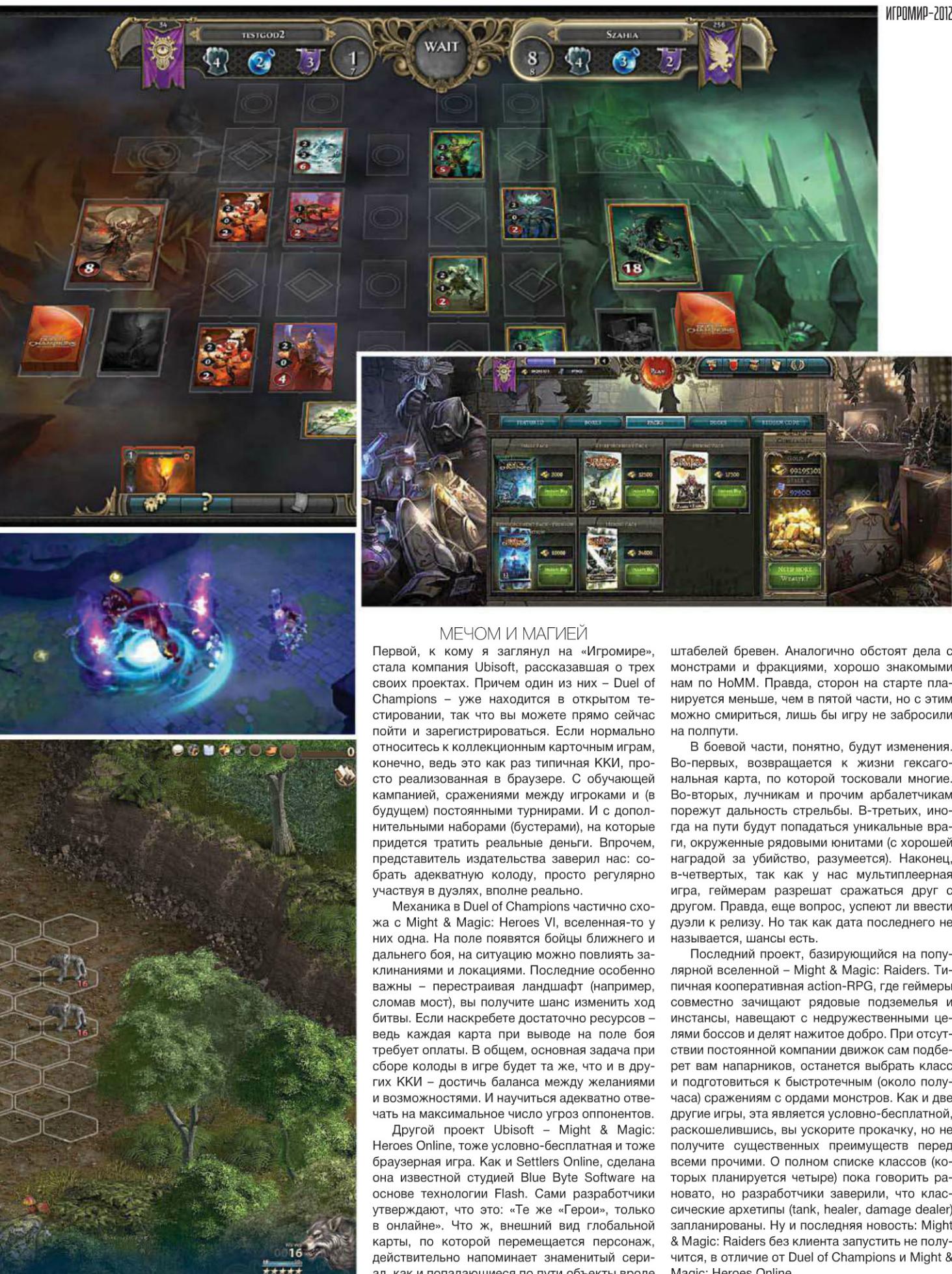
Smoke





Игромир-2012





МЕЧОМ И МАГИЕЙ

Первой, к кому я заглянул на «Игромире», стала компания Ubisoft, рассказывавшая о трех своих проектах. Причем один из них – *Duel of Champions* – уже находится в открытом тестировании, так что вы можете прямо сейчас пойти и зарегистрироваться. Если нормально относитесь к коллекционным карточным играм, конечно, ведь это как раз типичная ККИ, просто реализованная в браузере. С обучающей кампанией, сражениями между игроками и (в будущем) постоянными турнирами. И с дополнительными наборами (бустерами), на которые придется тратить реальные деньги. Впрочем, представитель издательства заверил нас: со-брать адекватную колоду, просто регулярно участвуя в дуэлях, вполне реально.

Механика в *Duel of Champions* частично схожа с *Might & Magic: Heroes VI*, вселенная-то у них одна. На поле появятся бойцы ближнего и дальнего боя, на ситуацию можно повлиять заклинаниями и локациями. Последние особенно важны – перестраивая ландшафт (например, сломав мост), вы получите шанс изменить ход битвы. Если наскребете достаточно ресурсов – ведь каждая карта при выводе на поле боя требует оплаты. В общем, основная задача при сборе колоды в игре будет та же, что и в других ККИ – достичь баланса между желаниями и возможностями. И научиться адекватно отвечать на максимальное число угроз оппонентов.

Другой проект Ubisoft – *Might & Magic: Heroes Online*, тоже условно-бесплатная и тоже браузерная игра. Как и *Settlers Online*, сделана она известной студией Blue Byte Software на основе технологии Flash. Самы разработчики уверяют, что это: «Те же «Герои», только в онлайне». Что ж, внешний вид глобальной карты, по которой перемещается персонаж, действительно напоминает знаменитый сериал, как и попадающиеся по пути объекты вроде

штабелей бревен. Аналогично обстоят дела с монстрами и фракциями, хорошо знакомыми нам по НоММ. Правда, сторон на старте пла-нируется меньше, чем в пятой части, но с этим можно смириться, лишь бы игру не забросили на попуги.

В боевой части, понятно, будут изменения. Во-первых, возвращается к жизни гексагональная карта, по которой тосковали многие. Во-вторых, лучникам и прочим арбалетчикам порежут дальность стрельбы. В-третьих, иногда на пути будут попадаться уникальные вра-ги, окруженные рядовыми юнитами (с хорошей наградой за убийство, разумеется). Наконец, в-четвертых, так как у нас мультиплерная игра, геймерам разрешат сражаться друг с другом. Правда, еще вопрос, успеют ли ввести дуэли к релизу. Но так как дата последнего не называется, шансы есть.

Последний проект, базирующийся на популярной вселенной – *Might & Magic: Raiders*. Типичная кооперативная action-RPG, где геймеры совместно защищают рядовые подземелья и инстансы, навещают с недружественными целями боссов и делят нажитое добро. При отсутствии постоянной компании движок сам подбирает вам напарников, останется выбрать класс и подготовиться к быстротечным (около полу-часа) сражениям с ордами монстров. Как и две другие игры, эта является условно-бесплатной, раскошелевившись, вы ускорите прокачку, но не получите существенных преимуществ перед всеми прочими. О полном списке классов (ко-торых планируется четыре) пока говорить рано-вото, но разработчики заверили, что клас-сические архетипы (tank, healer, damage dealer) запланированы. Ну и последняя новость: *Might & Magic: Raiders* без клиента запустить не полу-ится, в отличие от *Duel of Champions* и *Might & Magic: Heroes Online*.



НА КАРИБЫ!

Компания Snowbird продемонстрировала нам всего два проекта, зато каких. Первый – «Огнем и мечом 2: На Карибы!». Сиквел «Mount & Blade: Огнем и мечом» повергнет в уныние фанатов первой части «Огнем и мечом»: в сиквеле нет сюжета в привычном для них виде. Долгая линейка квестов отправлена в утиль из-за неприспособленности движка к их адекватной обработке. Но создателей можно понять – именно сценарные миссии вызывали наибольшее количество вылетов на рабочий стол, потому эту составляющую урезали. Однако задания от губернаторов и случайные события (вроде встречи в море выживших при кораблекрушении) никуда не денутся. Как и небольшие цепочки связанных между собою миссий.

«Все, как в «Корсарах», это уже было», – скажет кто-то. Как минимум не совсем так. В других «пиратских» играх абордаж уделялся минимум внимания. Но здесь, в силу выбранного движка, все наоборот. Схватки с пиратами и солдатами сделаны на очень высоком уровне, и всегда есть шанс переломить ситуацию даже при соотношении сил 2 к 10. Особенно если герой прокачан уровня где-то до 30-го и соответствующим образом экипирован. Кстати, об экипировке: в игре можно приодеть не только себя, но и нанятых в таверне новобранцев, так что одна глобальная проблема Mount & Blade – как помочь крестьянам выжить до превращения в рыцарей – получит достойное решение.



Тем более что бойцы пригодятся нам не только в море, но и на суше. Крепости, служащие опорой владычества европейских стран в Карибском регионе, позволят штурмовать. Причем наш флот будет поддерживать атаку огнем, пробивая бреши в стенах. Захватив же форты, вы сможете передать его тому, на кого вы работаете, или... Или сотворить неслыханное: провозгласить себя представителем одного из государств, пока не появившихся на карте. Точный список таковых еще не утвержден, но Московское царство и Речь Посполитая точно будут. А с ними, возможно, и уникальные отряды, недоступные иным нациям.

И лишь одна новость повергнет в уныние фанатов первой части «Огнем и мечом»: в сиквеле нет сюжета в привычном для них виде. Долгая линейка квестов отправлена в утиль из-за неприспособленности движка к их адекватной обработке. Но создателей можно понять – именно сценарные миссии вызывали наибольшее количество вылетов на рабочий стол, потому эту составляющую урезали. Однако задания от губернаторов и случайные события (вроде встречи в море выживших при кораблекрушении) никуда не денутся. Как и небольшие цепочки связанных между собою миссий.

Выйдет «На Карибы!» в начале 2013 года, как и другая игра – стратегия с ролевыми элементами «Эдор. Владыки миров». Правда, последняя не сильно отличается от известной всем любителям TBS игры «Эдор. Создание». Исправлений всего несколько. Во-первых, графика – теперь это честное 3D, и даже границы островов-осколков с «вечным ничтожеством» четко видны. Во-вторых, уменьшен размер кампании. Оригинальный «Эдор» отнимал невероятное количество времени, теперь же длительность прохождения сведена к разумной. При этом разработчики уверяют, что ничего важного не вырезали и не сократили, задвинув подальше лишь те эпизоды, что не имели отношения к сценарию и искусственно удлиняли процесс. Наконец, в-третьих, для желающих сохраняться в любой момент ввели такую возможность. А любители хардкора смогут поставить галочку в настройках и играть по-старому, записываясь в перерывах между прохождением карт. Что же касается баланса, событий, списка зданий – тут все по-старому. Разработчик «Создания» настоял на этом и, пожалуй, был прав. Его стратегия уже вызывает интерес не только у отечественных геймеров, но и у западных, так что Snowbird получила хороший шанс заявить о себе на мировом рынке.





К НЕБЕСАМ И ДАЛЬШЕ
Показали на «ИгроМире» и War Thunder – смесь симулятора и экшена, пока предлагающую стать летчиком времен Второй мировой войны. Причем это весьма оригинальная смесь – в ней есть место и тем, кто хочет весело пострелять, и настоящим виртуальным пилотам. Все зависит от выбранного режима, но даже в самом легком варианте присутствуют элементы реализма. Так, резкие маневры приведут к перегрузкам и потемнению экрана. Чирканье крылом по веткам деревьев оторвет кусочек самолета с предсказуемыми последствиями – посадкой в стиле незабвенного Зигзага Макряка. А попадание в бензобак способно вызвать воспламенение и смерть. Впрочем, вы всегда можете продолжить миссию на другом аэроблане, если в запасе, конечно, остались неповрежденные модели.



Уже сейчас (во время закрытой беты!) War Thunder предлагает больше сотни самолетов, и дальше их число лишь вырастет. Причем можно смело кататься, не боясь вайпа – между закрытым и открытым тестированием его не будет. Весьма неординарное решение, которое стоит только приветствовать. Как и довольно мягкий донат – специальный вид валюты, приобретаемый за реальные рубли/доллары, разрешает получать и игровыми методами. Единственное, за что придется платить – за исторические кампании. Впрочем, вместе с ними выдаются уникальные самолеты. А тем, кто не готов выкладывать свои кровные, предлагают бесплатные наборы связанных единным сюжетом миссий плюс динамические кампании, где реально изменить ход войны.

Немного полетав в War Thunder, я пришел к выводу: у проекта большое будущее. Уже имеющегося контента хватит на полгода минимум, даже если летать по несколько часов в день. А ведь это – лишь малая толика запланированного, впереди и новые нации, и дополнительные миссии, и кампании. Кстати, некоторые коллеги, до того относившиеся к симуляторам равнодушно и даже скептически, отзывались об игре в превосходных тонах. Да, теперь ни «Ил-2 Штурмовик», ни World of Warplanes не смогут спокойно.

Другой проект от Gaijin – экшен Star Conflict – уже дожил до стадии открытого бета-теста. Говорить о нем многое не будем, у вас ведь есть шанс увидеть его собственными глазами. Если вкратце – здесь игроки выступают в роли пилотов космических кораблей, начиная с самых простеньких перехватчиков и постепенно проходя до таких серьезных моделей, как фрегаты. Впрочем, летать на здоровенных машинах никто не заставляет, успешно драться реально и на одних легких истребителях. Именно во множественном числе – как и в War Thunder после гибели есть шанс на еще несколько попыток. Ведь всем пилотам разрешено использовать в сражении до трех звездолетов.

Само собой, корабль позволено переоборудовать, был бы доступ к модулям. А героя – прокачивать, тратя заработанный в схватках опыт на развитие навыков. Кто-то ставит на щиты, кто-то на урон, кто-то на помочь соратникам – в общем, получается нечто вроде классической MMORPG с типичными классами. И это работает: мне довелось наблюдать, как хорошо слаженная команда разнесла в пух и прах противников, почти не понеся потерь! Впереди же еще больше интересного, вплоть до создания почти полностью открытого мира, где каждый сможет заниматься тем, что ему больше по душе. В сочетании с простотой освоения и отличной графикой выходит очень достойный космический экшен.



МНОГО-МНОГО ВСЯКИХ WAR

Wargaming.net на этом «Игромире» отличилась, установив огромный стенд, на котором работало около 90 сотрудников. Но показать было что – последние версии World of Tanks и World of Warplanes с мини-турнирами, в которых разыгрывались ноутбуки. А вот свеженькой информации было не очень много, точнее, не очень много для нас. В недавнем спецвыпуске «Страны Игр» вы с легкостью найдете все, о чем рассказывали нашим коллегам из других изданий в эти дни, и даже чуть больше.

Вкратце перескажем самое основное. В танках две главные новости: появление патча 0.8.0 (с физикой, кардинально изменившей геймплей) и анонс 0.8.1 (с двумя десятками танков пятой нации – Великобритании). Плюс зарегистрировавшийся 40-миллионный пользователь, а также превысивший 500 тысяч человек пик онлайн на всех серверах. А в World of Warplanes – патч 0.3.3, наконец-то позволивший комплектовать самолеты так, как вздумается (в рамках грузоподъемности, разумеется), добавивший карту «Маяк» и камуфляжи для летательных аппаратов. Появилось и «золото» (второй вид валюты), но пока его не нужно покупать, достаточно регулярно заходить в игру.

С грядущими обновлениями связаны и основные новости из стана Warface. Главное, что ждет любителей этого онлайн-шутера от Crytek в будущем: полноценно работающая система кланов. С рейтингами, сражениями между спланными командами и т.д. и т.п. Это именно то, о чем игроки просили давно – согласитесь, странно состоять в какой-то группе и при этом не принимать участия в общественной жизни просто потому, что такой возможности нет. Правда, о сроках введения клановых войн оператор игры (компания Mail.ru) пока не распространяется, равно как и о времени появления дополнительных типов ножевых атак. Зачем нужны последние? Уж больно полюбился пользователям режим «только на ножах», и его развитию теперь станут уделять больше внимания.

Зато другие новинки уже в строю, в частности карты в южноамериканском колорите с тропическими деревьями и маленькими улочками бра-



зильских городов. Само собой, к ним добавлены новые PvE-миссии (увы, пока без свеженьких типов боссов). Подправили и баланс – разница между максимальной и минимальной наградой за бой уменьшилась, и даже не очень умелые игроки смогут достаточно быстро прокачаться. Тем более что и оружие отныне открывается с повышенной скоростью, так что новичкам не придется месяцами ждать появления в магазинах самых крутых «пушек». Напоследок еще один факт: Россия (и СНГ) остается ключевым регионом для Warface. Нормально поиграть можно только у нас, и западным геймерам приходится заниматься ликбезом, чтобы установить кириллическую раскладку клавиатуры и зарегистрироваться на русском сервере.

И последнее, что я успел сделать, – посмотреть на «King's Bounty: Воин севера». Правда, увиденное не слишком впечатлило. Да, в игре добавили новых юнитов. Да, появилась новая школа магии. Но суть-то не изменилась, мы уже пробовали достаточно аддонов и модификаций к King's Bounty, чтобы удивляться подобным мелочам. Хотя толком отследить сюжетную линию за несколько десятков минут нереально, посему не будем хоронить проект раньше времени. В конце концов, Katauri Interactive умеет удивлять, и 26 октября, в день релиза, станет ясно, плох «Воин севера» или хорош. **СИ**

Алексей
Карпенко
Онлайн

Константин
Говорун
Оффлайн

Call of Duty: Black Ops II

НА «ИГРОМИРЕ» РЕДАКЦИЯ GAMELAND.RU ПРОВЕЛА ЧАС ЗА МУЛЬТИПЛЕЕРОМ. И ЕСЛИ СИНГЛ ПОВТОРЯЕТ КЛАССИЧЕСКУЮ ФОРМУЛУ CALL OF DUTY, ТО ОН-ЛАЙН-РЕЖИМ ИЗМЕНИЛСЯ ЗДОРОВО.



ОФЛАЙН

Я намеренно отказался играть в мультиплер, чтобы не позориться. Зато я с удовольствием посмотрел на презентацию нового контента в сингле, который был впервые в мире показан именно на московской выставке. Часто Call of Duty презрительно называют «кинцом», даже и не подозревая, что делают игре комплимент. Это ведь и есть интерактивный фильм, о которых лет десять назад только и приходилось мечтать. Сравнение с лентами Майкла Бэя – еще один комплимент. Мне чертовски нравится, когда на экране все взрывается, а дорогущие экспонаты оружейных выставок пальят друг в друга из всех орудий. Наконец, большинство претензий к реалистичности Call of Duty озвучивают плохо осведомленные люди. Например, в той же Modern Warfare 3 не смогли правильно опознать класс российской подводной лодки, но покритиковать ее наличие вблизи от берега догадались. Конечно, далеко не все в Call of Duty – правда, но все, что не вредит игровой механике, по возможности делается достоверно.



ОНЛАЙН

Действие игры перенеслось в ближайшее будущее, а раз так – серьезно был переработан арсенал. Для бластеров время еще не настало, зато появились боевые дроны, сканер-системы и даже своеобразная «микроволновка», которая дезориентирует врагов своим излучением. Ставишь ее при входе в дом, и вуала – ни один противник не зайдет внутрь. Естественно, если не собьт устройство заранее, откуда-нибудь издалека. Важно, что разработчики поработали над балансом: ультимативных решений здесь пока не видно.

Часть экипировки и перков перекочевала из Black Ops и Modern Warfare, часть – совершенно новые. При этом, если даже способность внешне знакома, не стоит рассчитывать, что работает она, как раньше. Это касается не только обвесов или умений, но и «киллстриков». Они вновь пережили редизайн и отныне зовутся «скорстрики». За любое действие, будь то убийство, удержание позиции или захват флага, игроку выдают особые очки, которые и трятаются на активацию радаров, запуск ракет и прочие изобретения военпрома. Таким образом, подсчет идет не по количеству фрагов, как раньше, а по общему числу набранных баллов. Тем самым уравниваются шансы между штурмовиками, кемпераами и саппортерами – каждый зарабатывает так, как умеет.

Еще одно ключевое изменение коснулось системы экипировки. Игрок вправе подобрать

арсенал, апгрейды и перки на свое усмотрение. Единственное ограничение – ровно десять ячеек на все. На презентации я, например, взял парные пистолеты и отказался от светошумовых гранат. Точно так же можно было не устанавливать подствольный гранатомет, зато набить карманы дополнительными патронами. Вариантов – масса.

Это не столь очевидно, но внесенные авторами корректизы изрядно увеличили темп игры. Динамика и раньше зашкаливала, но теперь на экране творится что-то совершенно невообразимое. Особенно в режимах с участием четырех небольших команд – еще одной новинке Black Ops II. Геймеры носятся по карте, ставят треклятые «микроволновки», запускают ракеты, отслеживают вражеских роботов – выживание напрямую зависит от слаженности действий отряда. На «Игромире», правда, журналисты как-то совсем вяло втягивались в игру и допускали слишком много глупых ошибок. Нам с Игорем Ерышевым повезло больше: оба хорошо знакомы с серией и быстро во всем разобрались. В итоге: из четырех матчей наша команда трижды выходила абсолютным победителем и один раз сыграла вничью. Учитывая, что карты мы видели впервые, результат отличный – это отметили и разработчики проекта. Итог, к слову, лишний раз доказывает и сбалансированность Black Ops II: кто лучше умеет играть – тот и побеждает. Никаких случайностей!

В новой миссии Black Ops II я опознал два якоря для любителей военных технотриллеров. Во-первых, герои в Юго-Восточной Азии натыкаются на кубинский спецназ. Это забавно, поскольку регулярные солдаты Фиделя Кастро действительно участвовали в десятках войн на других континентах – например, в Анголе или в арабо-израильских конфликтах (на стороне Сирии). Во-вторых, для десантирования используется HALO Jump – прием, когда бойцы большую часть полета находятся в свободном падении, а парашют открывают в последний момент. В Black Ops II дополнительно задействуется Wingpack – костюм с крыльями, позволяющий не просто лететь вниз, а планировать на большой скорости. Любопытно: буквально за день до презентации я смотрел серию The Last Resort, где HALO Jump выполняли бойцы русского спецназа.

Лично я очень жду Call of Duty: Black Ops 2 именно за сингл – надеюсь, он будет не столь безобразен, как в первой Black Ops, и столь же хорош, как в первой половине Modern Warfare 3. Помимо милитаристских фетишей, мне, конечно, важно, чтобы и интерактивная часть была хороша. В показанной нам миссии, как минимум, не была заметна излишняя корыдорность уровня. Бойцы выбегали на открытую местность, с врагами со всех сторон, и у них, очевидно, был выбор, кого и как убивать. Именно это от игры и требуется. **СИ**



PLANETSIDE 2



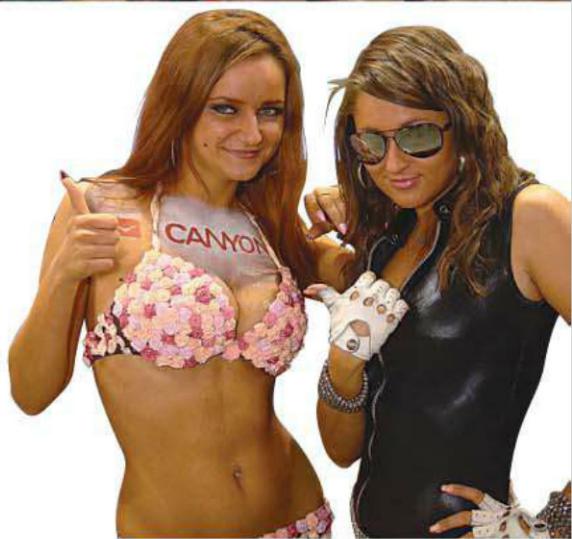
PLANETSIDE 2

Слухами Интернет полнился-полнился, да на Игromире все и подтвердились. Planetside 2 – крупный проект Sony Online Entertainment – все-таки оказался под крылом «Инновы», в которой про него рассказывают с блеском в глазах, но молчат как партизаны, когда речь заходит о сроках. Напомню, что зарубежная версия сама еще находится в стадии закрытого бета-тестирования. Но ждать нам не привыкать, да и вряд ли наше ожидание затянемся: в конце концов, что в шутере переводить-то?

В целом Planetside 2 можно назвать реинкарнацией Battlefield, только еще масштабнее. Три стороны, одну из которых предстоит выбрать при создании персонажа, здесь сражаются за ресурсы и территории. При этом особого сюжета ждать не стоит: весь геймплей посвящен непрерывным боевым действиям, во время которых вас высаживают в горячую точку, а потом сразу же бросают на

волю судьбы. Хочешь – садись на самолет и сбрасывай бомбы, хочешь – заберись к кому-нибудь в танк и стреляй из пушки, а можешь засинуть ружье на плечо и тащиться к ближайшему вражескому объекту.

При этом весь мир (а он огромен) почти не имеет швов и условно поделен на отдельные секторы-шестигранники. В каждой такой ячейке есть контрольная база, которую желательно захватить, вцепиться в нее зубами и не отдавать врагу ни при каких обстоятельствах. На практике же – задача невыполнимая, так как противник никогда не спит. Серьезно, здесь сражения идут 24 часа в сутки, и в них могут быть задействованы сотни человек. До кучи в Planetside 2 есть и прокачка, и приличный парк техники, и модификации оружия, и даже шесть разных классов со своими собственными умениями. Подытожу: огнестрел – реалистичный, игра – не тормозит, «Иннова» – молодцы.

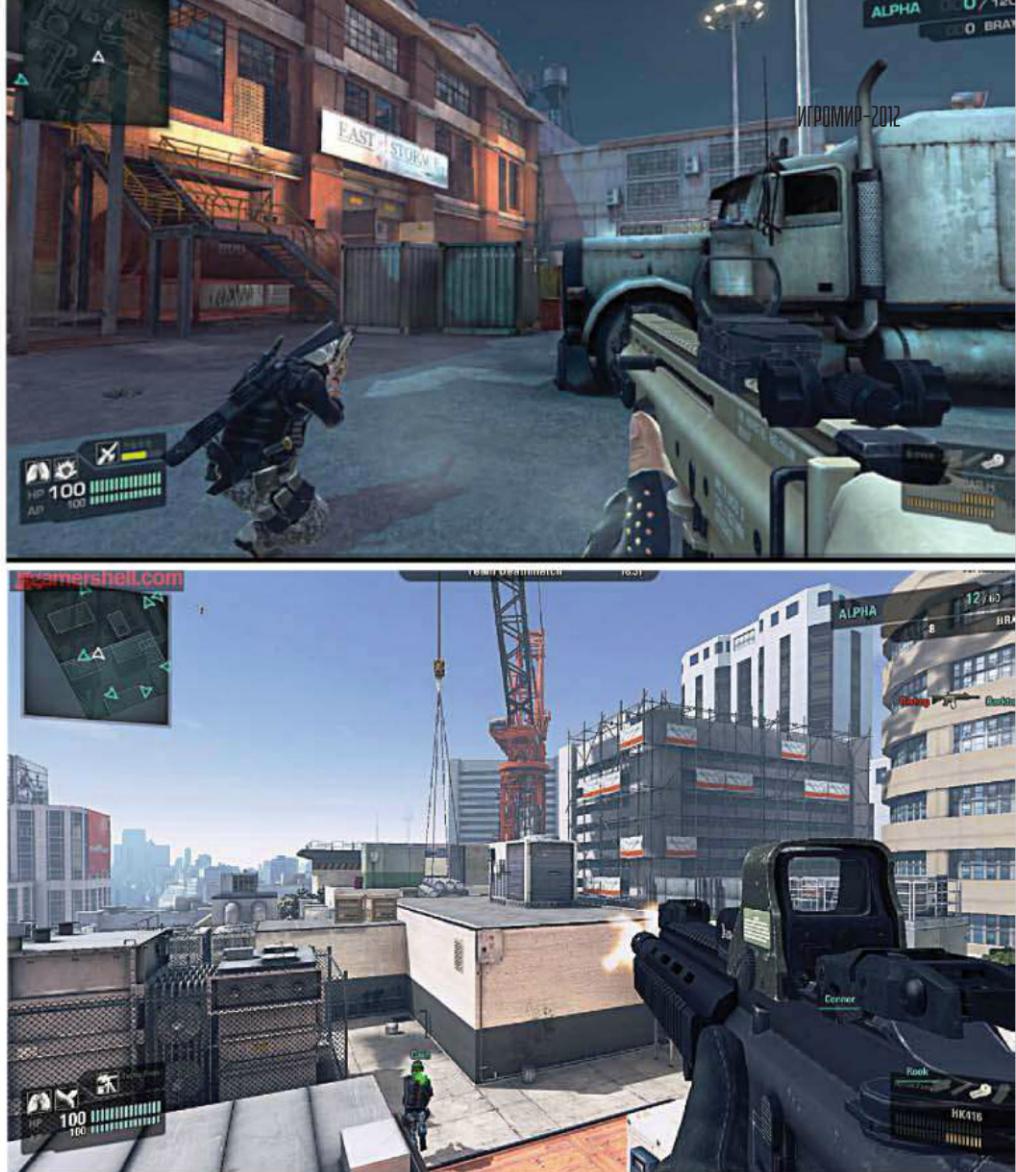


SHADOW COMPANY: THE MERCENARY WAR

Если сравнить богатое оформление Shadow Company на Игроумире с мнением и ожиданиями самих игроков, то это будет что-то очень близкое к божему дару и яичнице. Тем не менее, камуфляж, железная ограда, девушки в униформе, стенд с оружием и бар сделали свое дело: к компьютерам с игрой можно было пробиться только, отстояв длинную очередь. Или использовать симпатичные глазки, врожденную проворливость и метод «уболтал, чертяка».

Не знаю, стоило ли оно того: на первый взгляд Shadow Company играется, как среднестатистический шутер, только со звуками китайского игрового автомата. В привычных режимах вроде Domination и Team Deathmatch вы бегаете, ползаете, прячетесь, ловите пулю в грудь, возрождаетесь – и все по новой. Одна из отличительных черт заключается в количестве потенциальных врагов: в бою могут принимать участие сразу 24 игрока или 4 команды. А другая – в наличии необычных умений, вроде призыва вертолета, автоматической турели и плаща-невидимки.

Между тем разработчик игры – это не кто иной, как Doobic Studios, создатели Combat Arms, которую GameNet недавно локализовали в России. А вот Shadow Company им не досталась: проект прибрала к рукам «Иннова», и в то время, как до европейской версии осталось минимум три месяца, официальный выход русскоязычного клиента запланирован уже на ноябрь. Неужто теперь компания будет браться и за такие игры, чьи результаты на MMO-рынке еще только предстоит увидеть?



NINTENDO: WII U

В то время как Wargaming заперли своих девушек в клетках на зловеще-красном стенде, а работники Panzar Studio щеголяли в черных-черных майках на черной-черной платформе с черными-черными компьютерами, стенд Nintendo сверкал первозданной белизной. В центре стояла «самая большая плаズма в мире» – в самом деле, на чем еще демонстрировать новую приставку и заводную танцевальную игру? Впрочем, танцующие под Just Dance 4 девушки в руках держали Wii Remote, а опробовать Wii U можно было чуть подальше.

Обидно, что сам контроллер довольно тяжелый, и держать его на весу долго не получится: руки просто устают. Сенсорный экран в большинстве игр отображает происходящее в телевизоре, в некоторых служит

оружием (например, в игре про стрельбу по картонным ниндзя он исполнял роль сюрикена), а в других полноценно дополняет реальность. Самой интригующей демонстрацией, конечно, была небезызвестная уже ZombiU. Она использует возможности консоли на полную катушку, и во время игры контроллер становится попеременно то снайперским прицелом, то картой, то инвентарем, то радаром.

Рекомендованная цена на приставку в России – 12 тысяч. Это даже немножко меньше, чем за нее, с учетом нынешнего (на момент сдачи номера) валютного курса, по-просили бы в Европе – там новинка обойдется в 300 евро. Фанаты боялись, что ситуация окажется обратной и за устройство придется выложить несуевые деньги, но этого, хвала Nintendo, не произойдет. **СИ**



INJUSTICE: GODS AMONG US

На первый взгляд новый файтинг от команды Эда Буна напоминает беззубый Mortal Kombat vs DC Universe без Mortal Kombat и с неинтерактивными переходами между аренами. Бои проходят по довольно знакомой схеме: обмен обычными и особыми ударами, накопление линейки супера и ее применение – все то, что мы видели в прошлой игре Netherrealm Studios (навыки игры в MK позволили мне успешно перепрыгнуть суперудар – так и хочется сказать «иксрэй» – играющего против меня пиарщика WB дважды за бой). Не исчезла и главная причина моего беспокойства – длинноящие комбо и джагглы в Injustice тоже будут – и, как мне пообещали, кнопка комбобрейкера, позволяющая прервать вражье комбо за часть линейки супера, тоже вернется (в демо ее не было).

Заметны и отличия. Пропали фаталити (само собой), разделение боя на раунды было заменено на удваивание линеек здоровья бойцов, а арены стали интерактивными. Теперь можно не только скинуть противника на несколько этажей ниже (и, по желанию, вернуться обратно на локацию, где начался бой), но и непосредственно использовать детали декораций в бою – так, нажатие LB в определенных местах позволит активировать ракетную атаку по врагу, а одну и ту же машину Найтвинг может использовать как платформу для особого удара ногой, а Супермен – как метательное оружие. Персонажи, к слову, разнятся не только скоростью и силой удара: Найтвинг, например, может комбинировать свои жезлы, на ходу меняя стиль боя, а особый прием Харли Квин имеет произвольный эффект – применяя его, приходится положиться на удачу. Когда я подмечал господам из WB, что файтеры-хардкорщики в жизни не будут играть

за Харли, они разводят руками – ничего страшного, ведь игра делается также и для казуальной аудитории, и важно, чтобы каждому нашелся персонаж по душе.

У меня же от демки остались смешанные впечатления: Injustice: Gods Among Us выглядит как неплохой файтинг для поклонников DC Comics, но его перспективы снискать успех у более широкой аудитории мне видятся очень уж туманными – тут словно нет изюминки, которая наличествовала в MK. Впрочем, подождем релиза – и вердикта более разбирающихся в этой вселенной и в этом жанре людей.



▲ Главный для меня повод не любить Injustice – отсутствие кнопки блока. Защищаться стрелкой «назад» – не по-человечески!

▼ Отсутствие фаталити компенсируется обилием over-the-top атак. После такого не выживают!



ZOMBIU

Показ главного хардкорного лонч-тайтла Wii U ознаменовался нетипичной развязкой: демонстрировавший ее разработчик допустил ряд досадных ошибок и… проиграл. Он, конечно, извинялся и жалел, что нет времени начать все сначала, но мне такой исход понравился куда больше обычного победного завершения подобных демок, ведь он очень даже соответствует общему настрою игры.

Если оставить в стороне весь зомби-хоррорный антураж, ZombiU по своей концепции напоминает больше всего Demon's Souls: здешние персонажи крайне уязвимы, и любая неосторожность при встрече с нежитью может обернуться необратимой и окончательной гибелью. Переиграть нельзя, загрузить сей – тоже: как в вышеупомянутой игре от From Software, в ZombiU сохранение происходит автоматически при взятии любого предмета и, естественно, при смерти героя. Ему на замену придет следующий, который может найти своего предшественника, уже превратившегося в зомби, и упокоить – лута ради (что, в свою очередь, напоминает, как в Demon's Souls надо было добраться до места последней гибели, чтобы собрать утерянные души). Первые пять персонажей обещают быть уникальными – если они все присоединятся к сонму мертвецов, расхаживающих по улицам Лондона, то в дело вступит генератор рандомных героев.

Таким образом, пройти ZombiU смогут многие; основной же мотивацией делать это наилучшим способом станет итоговый подсчет очков и онлайновые лидерборды, призванные заменить тут ачивменты. Так, не потерявшие ни одного героя будут отмечены особым значком, которым любители ачивок смогут гордиться перед друзьями.

Сходство с Demon's Souls еще больше подчеркивается социальным аспектом игры: игроки смогут использовать краски, чтобы оставлять на стенах зданий подсказки товарищам по несчастью. Также обещается какая-то хитрая интеграция в Miiverse, но для ее понимания, боюсь, нужно знакомство с самим этим сервисом. Впрочем, ждать его запуска – как и выхода игры – осталось совсем недолго.



▲ На вопрос про аутентичность игрового Лондона реальному последовал честный ответ: дух города сохранен, география – нет. Ведь игрока надо пугать узкими темными коридорами!

◀ Для защиты от мертвецов чаще всего приходится полагаться на оружие ближнего боя.



◀ Хотя Лара и найдет себе огнестрел, лук останется ее основным видом оружия.

◀ Остров достаточно быстро оказывается более чем обитаемым: уже в первый час игры, получается, в кадре появляется злодей, похищающий лучшую подругу Лары.

▼ Если Лара попадет в луч фонаря, то вмиг окажется утыкана стрелами. Ума не приложу, как этим солдатам удается, держа в одной руке фонарь, натягивать лук!



TOMB RAIDER

Показанная на «ИгроМире» демоверсия была непривычно длинной – она охватывала весь промежуток между выходом Лары на свободу из пещеры, по которой она бродила в дебютном ролике, и ее первым убийством. Путь этот был по большей части коридорным и напичканным сюжетными сценками (их содержание, правда, было заспойлено трейлерами практически полностью) – ни дать ни взять Uncharted! Подобные опасения начали меня беспокоить еще с E3 (впрочем, вы могли прочесть мою колонку об этом совсем недавно), и я решил прямо спросить представителей Square Enix, насколько линейно-экишновой обещает быть новая Tomb Raider.

Выяснилось, что, как я и боялся, основное сюжетное прохождение будет линейным и за скриптованным, и если иди непосредственно по нему, то это займет часов 10-12. Помимо него, однако, будет еще и возможность исследовать здоровенный остров, куда Лару закинула судьба, и разыскать все спрятанные там секреты и гробницы. Описанная «скваревцами» опциональная адвентурная составляющая заставила меня вспомнить Castlevania: в новом Tomb Raider Лара

отыщет различные предметы, которые помогут ей получить доступ к ранее закрытым проходам. Так же она будет прокачиваться за счет полученной экспы, учась лутить трупы, мягко приземляться при падении с высоты и находить при помощи интуиции тайники. Как выяснилось, охота на диких животных в игре присутствует лишь в качестве одного из способов добычи опыта. Необходимость убить и освежевать оленя, чтобы Лара подкрепилась в начале игры, обусловлена сюжетом, и больше подобной нужды у нее не возникнет.

О здоровье Лары тоже беспокоиться не стоит: она регенерируется, и все повреждения, что она получает во время геймплея, мимолетны. Без травм мисс Крофт, конечно, не обойдется, но ими она будет обязана не игроку, а сценарию – и залечивать их также придется в специально выделенных для этого заскриптованных сегментах. Представители Square Enix обмолвились, что разработчики экспериментировали с физическим состоянием Лары и подумывали ввести в игру переломы и прочие повреждения, но в итоге отказались от этого, поскольку это слишком ограничивало игрока. Что ж, выхо-

дит, что Tomb Raider идет по стопам Metal Gear Solid 3: вместо нелегкого выживания в джунглях она преподносит доступность и коридорную линейность и отправляет сурвайвл в корзину не прижившихся идей (хотя в MGS3 была хотя бы его видимость в виде необходимости залечивать раны в менюшке). Впрочем, хорошо, что это прояснилось до релиза, и вдвойне лучше, что TR все же не совсем превратилась в Uncharted, и что в ней остаются адвентурные сегменты – пусть и опциональные.

Финальный эпизод демоверсии увел Лару в стель, заставляя прятаться от патрулей, а затем швырнулся в нее неожиданными QTE – довольно уместными, надо сказать, ведь когда игрок вместе с героиней нажимает на спусковой крючок, отправляющий пулю в голову ее обидчику, это как нельзя больше способствует возникновению эмпатии. Мне, правда, было не до того – я слишком сильно смеялся над ломанным русским произношением похотливого бородача. «Мы знаем, что у него жуткий акцент», – заверили меня. Ну, хорошо, что знаете, а исправить это до релиза планируете? «Да». Кажется, смотрину игры Наташи на Е3 все же не прошли даром! **СИ**



Игровые гарнитуры Turtle Beach на выставке

ХОРОШИЙ ЗВУК – НЕ МЕНЕЕ ВАЖНАЯ СОСТАВЛЯЮЩАЯ В ЛЮБОЙ ИГРЕ, ЧЕМ, СКАЖЕМ, ЧЕТКОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ ИЛИ УДОБНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ УПРАВЛЕНИЯ. В ЭТОТ РАЗ МЫ РАССМОТРИМ НЕСКОЛЬКО МОДЕЛЕЙ, КОТОРЫЕ ПРЕДЛАГАЕТ НА РОССИЙСКОМ РЫНКЕ ИЗВЕСТНАЯ КОМПАНИЯ TURTLE BEACH.

Многие из вас уже видели эти устройства на выставке «Игромир». Например, модель Z11 использовалась в игровой зоне Wargaming, в наушниках X12 проходил игровой турнир на стенде Halo 4, они же были на стенде Assassin's Creed 3, модель P11 использовалась на стенде «1С-Софтклаб». Наконец, Call of Duty Black Ops 2 KILO стояла на закрытой презентации сами понимаете какой игры. Всего около двух сотен демонстрационных юнитов – как с PC, так и с консолями – было оборудовано гарнитурами Turtle Beach! Чтобы разобраться в том, какая именно модель подойдет именно вам, мы подготовили краткий обзор всех четырех. **СИ**



TURTLE BEACH EAR FORCE Z11

2 300 руб.

Не секрет, что требования к геймерской гарнитуре заметно отличаются от требований к обычным «звуковым» наушникам. И тем не менее, Turtle Beach Ear Force Z11 позиционируются как универсальные. По крайней мере, описание советует их в качестве оптимального выбора в том числе и для путешествий. Действительно, эти наушники для своих размеров достаточно легкие (что, впрочем, хорошо для любого применения). Правда, они не складывающиеся, что, конечно, тоже придется принять во внимание. Что касается непосредственной конструкции, то можно отметить дышащее тканевое покрытие

амбушюра. За счет плавающего крепления самих «ушей» они прилегают достаточно плотно и окажутся удобными для большинства пользователей. Их можно не снимать достаточно долго и при этом не чувствовать утомления. Микрофонная дужка легко гнетется, что позволяет найти ее оптимальное положение без особых проблем. Несмотря на то, что наушники позиционируются как универсальные, по звуку они все же ближе к игровым – ясные средние частоты и несколько облегченный бас, так что если захотите послушать через них музыку, выбирайте плеер с эквалайзером.

info

Излучатели: 50 мм динамики с неодимовыми магнитами

Отделка амбушюра: тканевая

Регулятор громкости: предусмотрен

Приглушение микрофона: предусмотрено

Подключение: 4-контактный 3.5 mm-jack, переходник на 3-контактный 3.5 mm-jack (вход) + 3-контактный 3.5 mm-jack (микрофон)

Длина провода: 1.2 м + 1 м (переходник)

TURTLE BEACH EAR FORCE P11

2 100 руб.

Несмотря на кажущуюся простоту, эти наушники не лишены определенного шарма и стиля, а ведь для этого всего-то и потребовалось, что внести пару легких дизайнерских штрихов в виде красных окантовок на «ушах». Гарнитура очень легкая, так что она определенно не доставит дискомфорта даже в длительных игровых баталиях. Амбушюры имеют схожее с моделью Z11 тканевое покрытие, которое позволяет ушам неплохо «дышать». Правда, это немного снижает степень изоляции от внешних звуков, но можно считать, что в данном случае компромисс найден вполне удачно. Гарнитура активная, что наделяет ее дополнительным функционалом по сравнению с обычными. Подключение осуществляется через USB, хотя аудиосигнал может передаваться и как обычно, через mini-jack, что дает дополнительную степень свободы в играх. Например, за счет одновременного аналогового и USB подключения звук в играх и голосовых чатах можно сделать независимым. Дополнительно гарнитура комплектуется переходниками с обычного mini-jack на разъемы RCA. В целом эти наушники – неплохой за свою цену выбор как для PC, так и для PS3.

info

Излучатели: 50 мм динамики с неодимовыми магнитами

Отделка амбушюра: кожзам

Регулятор громкости: предусмотрен

Приглушение микрофона: предусмотрено

Подключение: 3-контактный 3.5-mm-jack (вход), USB (питание, звук), переходник на разъемы RCA

Длина провода: 3.7 м



TURTLE BEACH EAR FORCE X12

2 400 руб.

Принцип обозначения серии гарнитур, принятый Turtle Beach, не-двусмысленно намекает о предназначении этой модели для Xbox 360. Действительно, тут для этого есть полный набор входов. Тем не менее, X12 можно спокойно использовать и на PC – только нужно учсть – несмотря на то, что сигнал передается через разъем mini-jack, на наушники все равно должно подаваться питание через USB. Конструкция гарнитуры несколько иная, чем у остальных участников обзора, тем не менее, важная возможность регулировки «ушей» в двух плоскостях тут тоже есть. Изоляция от внешних звуков пусты и не 100-процентная,

но все же более, чем достаточная, и это при том, что амбушюры имеют «дышащее» тканевое покрытие. Сама ткань, кстати, чуть мягче, чем у других моделей. Пожалуй, отдельной строкой стоит отметить выдающиеся звуковые возможности X12, позволяющие использовать эту гарнитуру не только для игр, но и для музыки. Очень приятная фишка – регулируемый Bass-Boost, который делает звучание низких частот насыщенным, плотным и приятным. В общем, эта модель – выбор в первую очередь владельцев «коробки», время от времени пересаживающихся за ноутбук или обычный комп.

info

Излучатели: 50 мм динамики с неодимовыми магнитами

Отделка амбушюра: тканевая

Регулятор громкости: предусмотрен

Приглушение микрофона: предусмотрено

Подключение: 3-контактный 3.5 mini-jack (вход), 3-контактный 3.5 mini-jack (микрофон), USB (питание), переходник на разъемы RCA, 2.5 mini-jack (XBox 360 Chat Cable)

Длина провода: 3.7 м

TURTLE BEACH CALL OF DUTY BLACK OPS 2 KILO

4 200 руб.

Поклонники Call of Duty, и особенно те, кто с нетерпением ждут выхода Black Ops II, теперь могут по-полной подготовить свою амуницию к сражениям – эти наушники, представленные, кстати, совсем недавно на выставке «Игромир 2012», стилизованы как раз под эту игру. С полной ответственностью заявляем – комплект не разочарует. Тут есть все, что может потребоваться – амбушюры с покрытием из мягкой искусственной кожи хорошо отгораживают от внешних шумов, фирменная плавающая конструкция «ушей» позволяет удобно и плотно «посадить» наушники на голову, усиленные крепкой ткане-

вой оплёткой провода выдержат любые непредвиденные нагрузки. И при этом конструкция осталась достаточно легкой. Гарнитура активная, т.е. для ее работы потребуется подключение по USB. Тут функционал схож с другой моделью – Turtle Beach – Ear Force P11, но дополнен возможностью подключения Xbox 360 через разъем mini-jack 2.5 мм. Ну и для пущей универсальности в комплекте есть переходники для подключения к обычным RCA-разъемам. По звуку наушники тоже очень неплохи и позволяют в перерывах между играми с комфортом послушать музыку.

info

Излучатели: 50 мм динамики

с неодимовыми магнитами

Отделка амбушюра: искусственная кожа

Регулятор громкости: предусмотрен

Приглушение микрофона: предусмотрено

Подключение: 3-контактный 3.5 mini-jack (вход), USB (питание, звук), переходник на разъемы RCA, 2.5 mini-jack (XBox 360 Chat Cable)

Длина провода: 2.5 м



Уральская сталь – 2012

ВЫХОДНЫЕ 15-16 СЕНТЯБРЯ БЫЛИ ЖАРКИМИ. В МОСКВЕ СОБРАЛИСЬ ЛУЧШИЕ ВИРТУАЛЬНЫЕ ТАНКИСТЫ СО ВСЕГО МИРА, ПЛАНИРУЯ ВСЛАТЬ ОДНОМУНДИРИЮ, ПРОГУЛЯТЬСЯ В ТАНКОВЫЙ МУЗЕЙ И, КОНЕНЧНО ЖЕ, ВДОВОЛЬ ПОСТРЕЛЯТЬ ПО ПРОТИВНИКАМ. ПРОПУСТИТЬ ТАКОЙ ИНФОРМАЦИОННЫЙ ПОВОД РЕДАКЦИЯ ПРОСТО НЕ МОГЛА, И Я, ПОЛУЧИВ ЗАДАНИЕ ГЛАВРЕДА ХОРОШЕНЬКО ВСЕ РАССМОТРЕТЬ, ЗАПОМНИТЬ И РАССКАЗАТЬ ВАМ, ОТПРАВИЛСЯ В ПУТЬ.



Московская область

МОСКВА



Белая «тридцатьчетверка», названная в честь русского полководца, встречает всех, приехавших в Кубинку.



▲ M3 Lee – один из самых оригинальных по компоновке танков. Made in USA.

▼ Стройные ряды «немцев». На переднем плане – истребитель танков JagdPanther.

▼ Оригинальная машина для разминирования. Столь же бесполезная, сколь красавая.



ТАНКИ В ЖИЗНИ

Центром танковой жизни мира в середине первого осеннего месяца стали отель «Аэростар» и Универсальный спортивный комплекс ЦСКА, расположенные в нескольких минутах ходьбы друг от друга. Гостиница была просто переполнена игроками и сотрудниками Wargaming.net, щеголявшими в майках с логотипами World of Tanks на нескольких языках. Русские, британцы, китайцы, поляки и многие-многие другие взахлеб рассказывали друг другу о своей любимой технике, и неважно, что знания английского хватало не у всех. Помочь друзей, в конце концов, никто не отменял. Да и настроенность на одну и ту же волну явно способствовала общению.

Впрочем, все это было затравкой перед началом настоящего праздника. Совсем скоро перед главным входом отеля один за другим появились автобусы – водителей виртуальных танков собирались отвезти к танкам реаль-

ным. Нас ждал военно-исторический музей бронетанкового вооружения и техники, расположенный в Кубинке. Место действительно замечательное, к сожалению, расположено не слишком удачно. Добраться напрямую без машины до музея тяжело, придется делать пересадку, но если у вас будет шанс – обязательно загляните туда. Только ехать лучше с утра, чтобы успеть все увидеть своими глазами. Семь больших павильонов плюс техника на открытом воздухе – обойти их все и прочитать поясняющие надписи за пару-тройку часов крайне сложно. А в пять вечера музей, увы, закрывается.

В Кубинке, кстати, масса уникальных экспонатов, существующих в мире в единственном экземпляре. Например, Maus – знаменитый немецкий сверхтяжелый танк, просто не успевший поучаствовать в боях. Правда, сотрудникам Кубинки удалось его спрятать – некоторые посетители самостоятельно не

смогли найти громадный танк. Эту машину поставили за громадной самоходной мортирой Adam, да еще и в таком месте, где фотографировать неудобно, что расстроило и меня, и моих коллег. Увы, экскурсовод тоже не знала, почему с «мышкой» поступили именно так. Зато знала другое – как развивалось танкостроение, какими были первые советские машины, как в страшном 1941-м на местном полигоне собирали разношерстные танки, отправляя защищать Москву...

С виртуальными танкистами она тоже была знакома и уже не удивилась, услышав при виде СУ-14-2 возглас: «Холодильник!» (так окрестили эту САУ в World of Tanks геймеры). Ну, а через некоторое время нас предоставили самим себе, и мне удалось обежать (время, к сожалению, поджимало) все павильоны, особенно уделяя внимание необычной технике. Например, немецкой машине для разминирования, больше напоминающей модель из настольного варгейма Warhammer 40k. Подобных образцов в Кубинке пруд пруди, было бы время их все осмотреть с чувством, с толком, с расстановкой. Кстати, администрации музея удалось сделать несколько интересных инсталляций, например, такую, где крохотная немецкая противотанковая пушка стояла рядом с танками. Смотришь, и понимаешь, почему солдаты прозвали ее «колотушкой» – калибра орудия явно недостаточно для борьбы с серьезным противником.

Напоследок нас покормили кашей, сваренной в полевой кухне, и покатали на самом настоящем Т-34, заставив еще больше проникнуться уважения к царице полей – пехоте. Честь и хвала тем, кто ездил на броне по несколько километров, выдержав такое невероятно сложно. Знаете, один такой личный опыт заставляет гораздо лучше понять наших дедов и прадедов, отправивших фюрера с его партийгеноссе, где им и следовало обретаться.





▲ Совсем скоро к УСК ЦСКА подтянутся десятки геймеров. А пока ворота пустуют.

► Виртуальные танкисты на сцене. Как же их много-то...

▼ Каждой команде по семь компьютеров и по одному судье.



ЛУЧШИЕ ПРОТИВ ЛУЧШИХ

Но все это было лишь прелюдией. То, ради чего мы все собрались в Москве, ждало нас на следующий день. В ночь накануне над столицей разразился ливень, но танкисты, надежно укрытые в гостиничных комнатах, не испугались. Скорее, наоборот, весело подшучивая над некстами разбушевавшейся погодой, проводили последние приготовления к воскресенью. Ведь их ждал чемпионат.

Всего в нем собирались участвовать пятнадцать команд, укомплектованных игроками из шестнадцати стран. Однако специалисты определили фаворитов однозначно – по единодушному мнению, в финал должны были выйти коллективы, сражающиеся на русских серверах. Причем чаще всего назывались два громких имени, связанных с «красным» альянсом кланов: The RED: Rush Unity и The RED-Z: GRA. Хотя, справедливости ради, упомянем, что в прогнозах на полуфинал упоминались и другие – китайские D-Day и Devil Team, польские Evil Panda Squad (коллектив с самым забавным названием) и Golden Hind, немецкая OM-Whitebeard. Среди фаворитов фигурировала и перспективная Virtus.pro Aces, чьи представители в неформальной беседе разъ-

яснили нам, журналистам, непонятные места в регламенте (за что им большущее спасибо от меня и моих коллег).

Сам формат боев «Уральской стали» (как и многих других чемпионатов) серьезно отличается от принятого в World of Tanks. Во-первых, сражаются не пятнадцать против пятнадцати, а семь против семи. То есть цена каждой ошибки возрастает примерно в два раза, ведь погибнув по собственной дурости, вы лишаете товарищей примерно 14 процентов общей силы. Во-вторых, на поле можно выставить лишь состав, стоящий не более 42 очков (очки считаются по уровням, скажем, танк 5-го стоит ровно пять). Соответственно, резко возрастает полезность скоростных и хорошо вооруженных машин – легких «французов» и советского Т-50-2. Частенько в боях доводилось видеть по пять таких танков, подкрепленных одной артиллерийской САУ и средней либо тяжелой техникой. А вот противотанковые САУ в чемпионате появлялись редко, хотя один раз мне удалось увидеть, как играют на ПТ настоящие профессионалы. Доказывая, что этот класс техники несправедливо недооценен.

Но не будем забегать вперед. Вернемся к церемонии открытия, проходившей в боль-

шом зале, чье оформление недвусмысленно намекало на суть мероприятия. Танк на сцене, вынос флагов стран, приславших в УСК ЦСКА своих представителей, два ряда компьютеров с дополнительными экранами, обращенными в сторону зрителей, подсказывали, что здесь скоро произойдут жестокие киберспортивные баталии. Свою лепту внесли и болельщики, некоторые из которых взяли с собой знамена с логотипами любимых команд и радостно приветствовали своих кумиров, в полном составе появившихся перед заполненным на две трети залом.

Конечно же, не обошлось без приветствий со стороны руководства Федерации компьютерного спорта и Wargaming.net, но пересказывать их не буду, думаю, вы и так догадаетесь, какие слова там произносились. На этом шоу-программа не закончилась, в перерывах между баталиями ведущий проводил разнообразные конкурсы, и любой желающий мог попробовать свои силы в самых неожиданных соревнованиях. Например, нарисовать танк в каком-нибудь оригинальном художественном стиле. Вдобавок проводились разнообразные лотереи, и многие геймеры, посетившие «Уральскую сталь», не остались без подарков.



Фанаты The RED болеют за своих. Интересно, за которых?



▲ А вот и заслуженный приз. На фоне счастливых победителей.

▼ Финалисты поздравляют чемпионов. Или наоборот.

КТО КОГО?

Закончившийся групповой этап оставил лишь восемь претендентов на титул и главный приз в 35 тысяч долларов США. Выбила только одна команда, в графе «прописка» которой было указано слово «Россия» – New Star Team1. Что интересно, в четвертьфиналы пробилась упомянутая выше пара польских коллективов (оставив за бортом еще одних соотечественников из 1st PAD Expendables). Остальным странам – Германии, Китаю и США – досталось по единичному представителю. А японцы из -Apostles- и вовсе не попали в плей-офф. Хотя у них еще все впереди, этот коллектив собрался совсем недавно и пока не обладает должной степенью сыгранности. Уверен, пройдет годик-другой, и «ниндзя» (как они сами себя окрестили) еще покажут всем, где сакура цветет.

В четвертьфинале наши соотечественники в пух и прах разгромили иностранцев. «Худшим» результатом считался 3:1, а серьезной конкуренции троице российских коллективов никто не составил. Тем интереснее становилась интрига, ведь в полуфинале должны были сойтись The RED: Rush Unity и Virtus.pro Aces. Бой обещал быть затяжным, так и случилось – первые победили с минимальным перевесом 3:2, решив судьбу схватки лишь в последнем раунде. Честно говоря, проигравших стало даже жалко – они показали отличную командную игру, но соперник был самую чуточку сильнее. Уверен, попади «тузы» в финал, и будущим чемпионам пришлось бы напрячься гораздо больше, чем в действительности. А так столкновение двух коллективов The RED не слишком впечатлило – Rush Unity в присущей им агрессивной манере достаточно быстро справились с оппонентами из The RED-Z: GRA. Я даже пожалел, что не пошел посмотреть матч за третье место, по неизвестной прихоти организаторов проходивший параллельно с главной баталией турнира. В битве за «бронзу» Virtus.pro Aces окончательно доказали: на «Уральской стали» России равных нет. И немецкая OM-Whitebeard тоже отправилась домой несолено хлебавши.

Но наш рассказ был бы неполным, забудь мы о пресс-конференции, прошедшей в тот же день. Представители Wargaming.net старались удовлетворить любопытство журналистов, отвечая на самые разнообразные вопросы о своих дальнейших планах. Правда, практически все эти ответы читатели «Страны Игр» смогут найти на страницах нашего спецвыпуска, посвященного проектам белорусской компании. Но о некоторых вещах упомянем отдельно. Во-первых, о режиме, позволяющем normally наблюдать за боями других игроков в World of Tanks. Да, его появления в этом году не ждите, но рано или поздно компания добавит его в свою MMOG. Во-вторых, Wargaming.net пообещала больше внимания уделять азиатскому региону, где число фанатов проекта растет как на дрожжах (чему свидетельством и большое число китайских журналистов). В-третьих, о консольной версии – ее в планах нет. World of Tanks останется чисто компьютерным развлечением. Впрочем, последнее как раз неудивительно, мы в редакции и не сомневались, что и «Танки», и «Самолеты», и «Корабли» не покинут PC-платформу. Больно уж она удобна для онлайн-игр.

Что ж, «Уральская сталь-2012» окончательно убедила меня в том, что World of Tanks – один из самых быстроразвивающихся видов киберспорта. И впереди еще масса турниров, в том числе таких именитых, как World Cyber Games 2012. Представить соревнования столь высокого уровня без «бодрого танкового рубиства» просто невозможно. **СИ**



Прямо сорище «красных шапок», а не пресс-конференция.



Чемпионские откровения

ДАВ ЧЕМПИОНАМ НЕМНОГО ПЕРЕДОХНУТЬ, МЫ НЕ СМОГЛИ УДЕРЖАТЬСЯ ОТ СОБЛАЗНА УЗНАТЬ О НИХ ПОБОЛЬШЕ, РАССПРОСИТЬ ИХ О СОПЕРНИКАХ И ВПЕЧАТЛЕНИЯХ ОБ «УРАЛЬСКОЙ СТАЛИ-2012» В ЦЕЛОМ. ДЛЯ ЧЕГО И ВЫЛОВИЛИ ОДНОГО ИЗ КАПИТАНОВ КОМАНДЫ – СЕРГЕЯ ПИСОЦКГО.

Здравствуйте. Представьтесь, пожалуйста.

Сергей Писоцкий: Добрый день. Меня зовут Сергей Писоцкий, игровому сообществу я больше известен как Diver233. Я менеджер и один из создателей команды The RED: Rush Unity (сокращенно RR-Unity).

Скажите, вы лично давно увлекаетесь онлайн-играми? А компьютерным спортом?

СП: Да, я играю в онлайн-игры уже более десяти лет, а в компьютерные игры лет 20. Сказать, что до World of Tanks я был киберспортсменом – сильно преувеличить. Я занимал призовые места и даже выигрывал турниры по Heroes of Might and Magic, Doom II и Duke 3D (да, давно это было :)), но это было больше на любительском уровне, just for fun. Серьезно заниматься киберспортом начал именно в этом проекте.

Расскажите, как вы пришли в World of Tanks. И почему остались в игре.

СП: Мой предпоследний онлайн-проект был «Танки онлайн». Часть игроков из моего клана были альфа-тестерами, рассказывали про World of Tanks много хорошего и интересного. Вот я и подал заявку на альфа-тест, но пока мне прислали инвайт, начался закрытый бета-тест. С ЗБТ я и играю в WoT, где меня на данный момент держат киберспортивная и социальная составляющие, все-таки в RED-сообществе со-стою уже два с половиной года.

Как вообще возникла идея создания вашей команды? Долго собирали боеспособный коллектив?

СП: В августе 2011 года после анонса турниров формата 7x7 на европейском сервере командой «The RED: Раш по центру», чемпионом «Уральской Стали 2011» в абсолютном формате, было принято решение проверить силы европейских игроков на их территории. Для этого за неделю была прокачана нужная для турниров техника на европейском сервере, и мы начали играть в турнирах ESL. В команде на тот момент насчитывалось в районе двадцати игроков, поэтому было принято решение разделить ее на две – RUSH1 (The RED: Rush1) и RUSH2 (The RED: Rush2), которая позже была переименована в RR-Unity, что и означает The RED: Rush Unity. А насчет состава – набор в команду не закрыт, в ней всегда есть место выдающимся игрокам. Все мы люди, а призовые турниров по WoT на данный момент не позволяют все свое время уделять исключительно «танкам». Люди работают, учатся, поэтому и состав команды время от времени изменяется. Однако костяк играет уже больше года.

Труден был путь к вершинам? Расскажите о ваших самых значимых достижениях.

СП: Конечно, достичь стабильного успеха было непросто, даже при том, что в команде изначально собирались очень умелые игроки,

выигравшие «УС-2011». В основном занимать первую ступеньку в турнирах нам мешали наши же сокомандники, RED Rush team1. Однако за последний год у нас скопился список из достаточного количества наград, среди которых:

- SLTV STARSERIES SEASON I – **1 МЕСТО**
- SLTV STARSERIES SEASON II – **2 МЕСТО**;
- Asus open summer – **1 МЕСТО**;
- Go4WoT EU еженедельный: **1 МЕСТ – 17; 2 МЕСТ – 7; 3 МЕСТ – 2**;
- Go4WoT EU ежемесячный: **1 МЕСТ – 1; 2 МЕСТ – 2**;
- GoCIS4WoT RU еженедельный: **1 МЕСТ – 14; 2 МЕСТ – 2; 3 МЕСТ – 3**;
- GoCIS4WoT RU ежемесячный: **1 МЕСТ – 6; 2 МЕСТ – 3; 3 МЕСТ – 1**;
- ESL Major Series Season IX World of Tanks Playoffs – **3 МЕСТО**.
- ESL Major Series Season X World of Tanks Playoffs – **3 МЕСТО**.
- Premier League Season I – **2 МЕСТО**;
- Intel Challenge X Super Cup: World of Tanks – **2 МЕСТО**.

Читателям, желающим добиться таких же успехов, наверняка интересно, как у вас поставлен тренировочный процесс. Поделитесь парочкой секретов?

СП: А нет никаких секретов. Хочешь быть чемпионом? Будь им. Просто тренироваться по 3-4 часа каждый день, проверяя на картах засветы, прострелы арты, удачные позиции и хорошие кусты. Каждый день. Предварительное изучение карты. Тренировка со слабым соперником. Тренировка с хорошим соперником. Тренировка с сильным соперником. Обсуждение после каждого поражения, что именно было не так. Рецепт успеха прост – а вот выполнить его сложно.

А к «Уральской стали» готовились каким-то особым образом или делали все как обычно?

СП: Честно говоря, делали даже меньше, чем обычно. Карты были знакомые, тактистики на них известные, так что тренировки были не очень интенсивные. В подготовке нам очень помогли наши сокомандники из RED Rush team1. Всерьез готовиться начали только за неделю до тренировок, когда узнали, что если мы займем первое место то наш спонсор, компания НР, выдаст всем игрокам команды по игровому компьютеру. Да, вот такие мы ленивые, без стимулов не тренируемся. :)

Вам вообще понравилась организация чемпионата? И чем?

СП: Очень хорошо отработали всю логистику переездов и проживания организаторы из Федерации Компьютерного Спорта России, за что отдельное спасибо ее президенту, Александру Irbis Горбаченко, и Катерине, уж не знаю как ее фамилия, которые оперативно решали возникшие проблемы и вообще поразили нас своей трудоспособностью и адекватностью.

Есть ли какие-то замечания к оргкомитету «Уральской стали»? Что нового вы бы хотели увидеть в будущем году?

СП: Вы знаете, замечаний столько, что и в часовое интервью я не уложусь. Поэтому постараюсь коротко о самом наболевшем:

1. Система отбора на суперфинал в Москве. Отборочные проводились без какого бы то ни было посева команд, система – олимпийка, т.е. проиграл – вылетел. Из-за нее как мы, так и команда V.Pro, были вынуждены зарегистрироваться в разные временные зо-





ны: мы в зону +4 мск (зона Б), V.Pro – в зону +7 мск (зона В). Это было сделано, чтобы не попасть в одну сетку с RED Rush team1, которые были зарегистрированы в зоне А, и не вылететь на ранней стадии отборочных из-за ужасной системы отбора. Во всех серьезных киберспортивных дисциплинах уже давно принята система Double elimination, которая объективно намного лучше позволяет определить сильнейшие команды. Странно, что в турнире такого уровня как «Уральская сталь-2012» Wargaming.net выбрала систему, оставляющую много места случайности. Именно так две сильные команды встретились в верхней части сетки зоны А, и сильнейшая команда российского и европейского сервера, «RED Rush team1», вылетела на стадии отборочных, а из нижней сетки в финал попала откровенно слабая команда, просто потому что Великий Белорусский Рандом поселял сильные команды в верхнюю часть сетки, а в нижнюю никого.

2. Система проведения суперфинала в Москве – опять все та же single elimination. Во времена жеребьевки команд по группам мы с капитаном команды V.Pro, Derp'ом, стояли рядом. И когда мы увидели, что нас поселили в смежные группы, т.е. что мы встретимся в полуфинале, за наше слаженное восклицание «***!» нам вынесли предупреждение судьи. У нас не было никаких сомнений, что мы встретимся в полуфинале, потому как после вылета нашего основного конкурента, «RED Rush team1», V.Pro были единственной командой, которая всерьез внушила нам опасения.

3. Полное нежелание организаторов турнира прислушаться к мнениям топ-игроков, невыполненные обещания (такие как сбор капитанов и обсуждение разрешенных модов), неверная информация по поводу разрешенных модов. Как минимум у наших парней осталось впечатление, что решения принимались по принципу «Давайте ничего не делать, а то вдруг

будет плохо». В результате большей части было некомфортно играть, и это мнение я слышал как от поляков и немцев, так и от китайцев. А самое обидное, что наше мнение настолько важно организаторам, что никаких изменений наверняка не будет.

4. Динамика проведения турнира. Между четверть- и полуфиналом у нас было меньше 10 минут, за которые нужно было еще успеть пообедать. А бой за третье место, который проходил в верхнем (маленьком) зале и вообще не транслировался. Мне кажется, что при таких вложениях в турнир был смысл снять зал на две суток, и провести турнир на должном уровне, а не «прыг-скок».

Удалось пообщаться с игроками зарубежных команд? Может быть, вы научились у них чему-то необычному?

СП: Мы пообщались практически со всеми командами – как с китайцами, так и с американцами и европейцами. Самими веселыми были ребята из немецкой команды Odem Mortis (OM), с которыми мы здорово провели время.

К слову, а как вы оцениваете уровень европейских, азиатских, американских коллективов?

СП: Европейцев мы знаем не понаслышке, играя в европейских турнирах уже больше года. К сожалению, в Москве они явно не показали хорошую игру, обычно они выступают гораздо успешнее. Американцы сильно удивили, после «Уральской стали-2011» мы не ожидали от них хорошей агрессивной игры, которую они показали на этом турнире. У азиатов очень хороший индивидуальный скайл, однако навыки командного взаимодействия пока хромают.

Тяжело было проконтролировать групповой этап чемпионата? Были ли какие-то запоминающиеся моменты на этой стадии?

СП: Как всегда было интересно играть против УРФО, запомнились интересными боями в фи-

нале, очень удивили «Мамонты», которые чуть не выиграли у нас первый бой. Да и вообще, несмотря на то, что все матчи мы выиграли «всухую» – все бои были тяжелыми, «сливных» соперников не встретилось.

Нам показалось, что самой сложной для вас была битва на полуфинальной стадии. Так ли это? И почему?

СП: Да, это так. Самым тяжелым для нас был матч против команды V.Pro, который из-за недоработанной системы проведения турнира был полуфинальным. Я уверен, что будь выбрана система Double elimination, мы бы с ними встретились еще раз в суперфинале.

А что насчет финала? Соперник вам, наверняка, был хорошо знаком. Опасались его?

СП: Команда RED-GRA под командованием Нургерг уже несколько раз удивляла нас необычностью тактик, к тому же это именно они выбили в последней стадии отборочных сильнейшую команду сервера, «RED Rush team1». Поэтому мы их, конечно же, опасались, однако, честно говоря, несильно.

Вы уже перешли к той стадии, когда хобби потихоньку становится средством заработка? Или World of Tanks пока лишь обычное увлечение?

СП: Я надеюсь, что с появлением у нас нового генерального спонсора, компании HP, команда выйдет на новый уровень. На данный момент игроки уже начали получать зарплату и поддержку от спонсора, однако все во многом зависит от Wargaming.net – частоты проведения турниров и призовых. На данный момент призовые – это приятная прибавка к степендии/зарплате, но никак не средство заработка. Будем надеяться, что в скором будущем ситуация изменится.

Спасибо за интересные и содержательные ответы. Удачи в будущих турнирах!

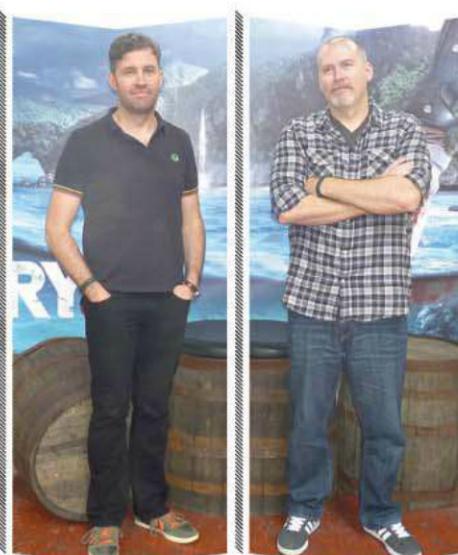
СП: Спасибо! СИ



Far Cry 3

ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКАМИ

Ubisoft позвала нас в Лондон – оценить, как выглядит сингл Far Cry 3, шутера от первого лица, предназначенного для PS3, Xbox 360 и PC, и заодно пообщаться с его создателями. Правда, сперва я рассчитывал, что на прохождение нам выделят часов пять, но оказалось, что на знакомство с открытым миром игры и исследование его закоулков отводят лишь час. Ровно столько, сколько требуется, чтобы пройти вступительные миссии, научиться основам выживания в джунглях (например, набрать ядовитых листьев для отравленных стрел), получить первые татуировки за выполнение заданий и оценить, что даже на этом раннем этапе вокруг героя постоянно кипит жизнь, подбрасывая поводы отвлечься на новые и новые задания. Не буду утомлять вас пересказом событий сюжетных заданий – взамен предложу запись моей беседы с продюсером Дэном Хеем и ведущим геймдизайнером Джейми Кином.



? Вы раньше работали над сериалом или же впервые занимаетесь FarCry?

Дэн Хей: Я тут новичок – перешел в студию из Warner Bros., где работал над F.E.A.R. А Джейми раньше был в DICE.

Джейми Кин: Да, я прежде трудился над выпусками Battlefield.

? Судя по сегодняшнему очному знакомству, игра получается отличной. Но хочу узнать вот что: как вы сохраняете связность сюжета при том количестве опций, которые есть у игрока и при том, что ситуация вокруг него постоянно меняется?

Д.Х.: У нас есть основной сюжет – мол, Джейсон пытается освободить друзей. Но вокруг этой истории мы выстроили множество подсюжетов, эпизодов, в которых рассказывается о чем-то своем, и чем больше вы исследуете мир и чем больше татуировок набирает персонаж, тем внимательней к нему приглядываются NPC и тем больше замечают происходящие в нем перемены. Это очень хрупкий баланс, и когда вы, наконец, решите отправить героя на выручку друзьям, они тоже отметят, насколько их товарищ преобразился. И, возможно, они не одобрят эти перемены или решения, которые вы принесли по ходу путешествия. Чем больше вы изучаете мир, тем больше персонаж превращается в отражение ваших решений, и выстраивать такое повествование, как я уже сказал, непросто – тут требуется все тщательно сбалансировать.

Как рассказали разработчики Far Cry 3, самыми сложными для них оказались красивые панорамные виды местности, поскольку теперь в игре есть горы и с них открывается отличный вид на все, что находится вокруг. В Far Cry 2 о таком думать не приходилось.





? А не получится так, что игрок просто перестанет улавливать суть происходящего из-за изобилия информации?

Д.Х.: Тут дело вот в чем: мы приложили все усилия, чтобы мир в Far Cry 3 выглядел живым и полным событий. И по сути, да, для этого результата, нам было важно, чтобы отвлекающие моменты существовали. Например, чтобы могло произойти так: едете вы на миссию, и слышите, как совсем неподалеку идет перестрелка. И естественно, вам будет трудно удержаться и не пойти посмотреть, что же там стряслось. И мы все так и задумывали. Задача получилась очень непростая в плане геймдизайна. Маршруты требовалось так спланировать, чтобы, отправляясь на очередную вылазку, вы обязательно прошли через те места, где что-то происходит. Да и технически обеспечить, чтобы все случалось очень естественно, тоже было нелегко.

? А можно ли провалить основные миссии, увлекшись выяснением причин какой-нибудь потасовки по соседству?

Д.Х.: Миссии по спасению друзей можно выполнять тогда, когда вам удобней, но в открытом мире существуют побочные задания с временными ограничениями. Захотите ограничиться только сюжетной кампанией и ни на что не отвлекаться – пожалуйста, палки в колеса вам никто ставить не будет.

? То есть, игрока не заставляют выполнять кучу побочных миссий, чтобы развить персонажа для завершения основных заданий?

Д.Х.: Нет. Мы поставили во главу угла свободу и выбор. Не хотим принуждать игроков делать

что-то в тот момент, который мы для них назначили. Насколько это возможно, стараемся дать пользователям карту бланш – исследуйте мир в таком темпе, как вам удобно, решайте, когда и чем заняться.

? То есть, если я просто хочу разложить карту, то я...?

Д.Х.: Да, у героя с собой мобильник, а еще о миссиях сообщают по радио. Так вот, вы можете оборвать телефонный разговор, повесив трубку, и отправиться к радиовышкам, чтобы разложить весь игровой мир, исследовать его, а потом, спустя много дней, вернуться к той миссии, которую забросили.

? Вы раньше работали в ОФСЕ над Battlefield, шутерами, где заскриптованных сцен очень много, а тут у вас открытый мир. Вам это как дизайнеру было более интересно?

Д.Х.: Ну, это было в первую очередь очень сложно: когда все в игре должно зависеть от выбора игрока, делать ее куда сложнее, чем последовательность заскриптованных событий. Мы же хотели ни в чем пользователей не сдерживать: видят они камень, хотя на него забраться или куда-нибудь спрыгнуть – пожалуйста, пусть так и поступают. Работать над действительно открытым миром невероятно трудно, потому что сложно предугадать, где игрок будет в определенный момент и куда двинется потом, сложнее планироватьrespawn врагов и их поведение. Но в итоге эти старания окупятся. Подтверждение – и плейтесты у нас в студии, и мероприятия вроде нынешнего. Мы видим, как люди прикидывают,

что нужно сделать дальше, и осознают – да тут можно поступать, как угодно.

? И вы решили рискнуть, придумав разные отвлекающие ситуации.

Д.Х.: Да. Вы можете ездить на самых разных машинах, передвигаться по воздуху, но при этом услышать какие-то звуки – и все, ваше внимание уже переключилось. До вас доносится звук выстрела или вы слышите львиный рык и волпи о помощи, и думаете: «Так, спасу человека, и еще шкуру льва получу для крафта!». Такое очень сложно игнорировать, сложно не смотреть, что же там происходит.



? Мало кто знает [или, по крайней мере, вспоминает], что первую Far Cry сделали в Crytek в Германии для демонстрации первого варианта CryEngine и что Crysis изначально задумывался, как спин-off Far Cry. Вы все еще поддерживаете связь со студией, или теперь все – в руках Ubisoft?

Д.Х.: Мы полностью выкупили лицензию много лет назад, и в основе игры – собственный движок Ubisoft. Сингл – всецело работа Ubisoft Montreal, а шанхайское подразделение трудится над мультиплейером. Все, что было в сериале после первой Far Cry, – полностью заслуга Ubisoft.

? А то есть и к странному фильму по Far Cry Ubisoft приложила руку?

Д.Х.: *смеется* Подкололи! Ну, там, конечно, режиссер Уве Болл постарался.

? Нынешние консоли на рынке уже давно. У вас из-за этого не возникали сложности технического плана? Например, что мощи железа не хватает, чтоб осуществить задуманное?

Д.Х.: Да, чтоб джунгли выглядели как взаправдашние, чтоб вода реагировала на действия игрока, чтоб NPC себя вели адекватно и т.д. – это все, конечно, заставило нас выжать из железа максимум. Иногда приходилось идти на компромиссы, но в итоге мы только выиграли.

? В смысле?

Д.Х.: Ну, нас теперь спрашивают – мол, как вам удалось такое сделать на PS3/Xbox 360? Просят поделиться секретами. А значит, мы очень хорошо распорядились имеющимися ресурсами. Когда персонажи просто обмениваются выстрелами, это уже может загрузить консоль под завязку, так что ручная оптимизация очень важна.

? И насколько нынешний билд отполирован? А то я заметил некоторые вещи, которые не должны происходить.

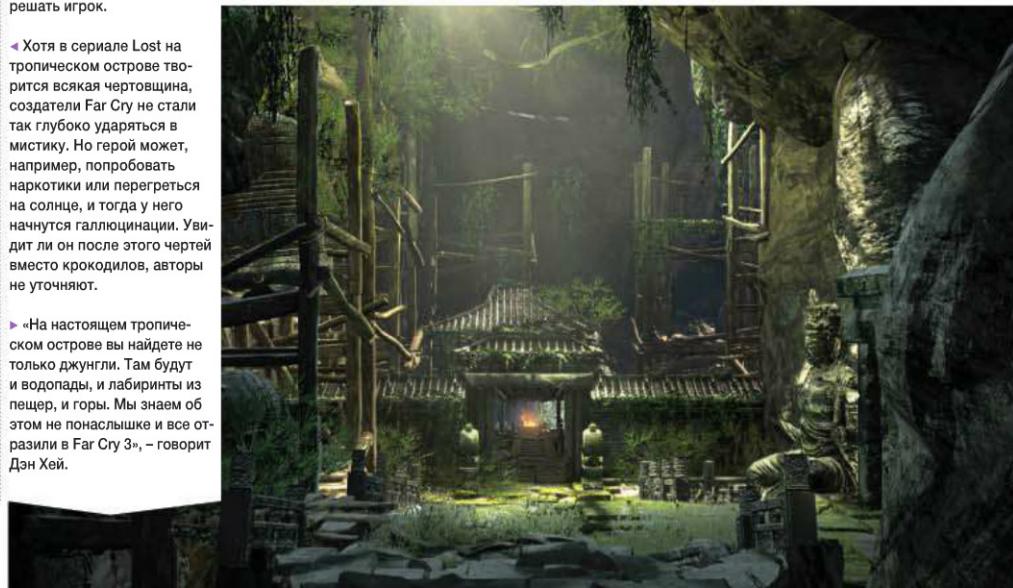
Д.Х.: Команда в Монреале сейчас активно трудится над игрой, дорабатывая и совершенствуя технические моменты. Билд, который мы показываем вам, – более, чем двухнедельной давности, с того момента уже многое было изменено.



▲ Джейсон, главный герой, в начале Far Cry 3 сбегает от пиратов, но его друзья остаются в лагах у преступников. С какой скоростью вызывать товарищей, будет решать игрок.

◀ Хотя в сериале Lost на тропическом острове творится всякая чертовщина, создатели Far Cry не стали так глубоко ударяться в мистику. Но герой может, например, попробовать наркотики или перегреться на солнце, и тогда у него начнутся галлюцинации. Увидит ли он после этого чертей вместо крокодилов, авторы не уточняют.

▶ «На настоящем тропическом острове вы найдете не только джунгли. Там будут и водопады, и лабиринты из пещер, и горы. Мы знаем об этом не понаслышке и все отразили в Far Cry 3», – говорит Дэн Хей.



? Nintendo сейчас старается привлечь к Wii U внимание разработчиков игр для «хардкорной» аудитории. Вы подумываете над проектами для этой консоли?

Д.Х.: Да нет, у нас сейчас главная задача – чтоб Far Cry 3 шла и выглядела на все сто на Xbox 360, PS3 и PC.

? Между версиями для консолей и PC большая разница?

Д.Х.: Мы хотим, чтобы все было одинаково. Т.е. вы находитесь в джунглях или на вершине башни – и видите такие же роскошные пейзажи, а местность одинаково хорошо просматривается.

? Так ведь в отношении графики на PC наверняка сейчас можно добиться большего, чем на консолях?

Д.Х.: А мы стараемся минимизировать разницу, все усилия прикладываем, чтоб ее не было. И с геймплеем так же – стремимся, чтобы опыт, который вы получите на PC и на консолях, не различался.

? Как давно вы трудитесь над игрой?

Д.Х.: Оформление концепции, сюжетов и подсюжетов, плюс собственно разработка заняли около двух лет.

? Вот это да! Обычно же sandbox-игры больше времени занимают. Rockstar вон пять лет GTA IV делала.

Д.Х.: У нас была Far Cry 2, и она послужила нам отличной базой. Помогла нам понять, что нравится людям – скажем, быстро путешествовать. Мы взяли понравившиеся особенности и постарались улучшить все, что только могли. Если вы играли в Far Cry 2, то, взявшись за Far Cry 3, почувствуете знакомое ощущение свободы и наверняка заметите все те правки, которые мы внесли, одновременно заботясь о том, чтобы сохранить дух Far Cry.

? А DLC планируете?

Д.Х.: Пока мы ничего такого не анонсировали.

? А мне одна маленькая птичка рассказала, что DLC будет и вы его уже сделали.

Д.Х.: *смеется*

? Так когда анонс?

Д.Х.: Хороший вопрос, но я – не тот, кто может на него ответить.

? Хотя вы продюсер?

Д.Х.: *смеется* Да, но анонсированием занимаюсь не я. **СИ**



В НОЯБРЕ
ТОЛЬКО ДЕРЖАТЕЛЯМ
«Мужской карты»
APPLE iPhone 4S
iPad 3-го поколения
MacBook Air

* ПОДРОБНОСТИ НА
WWW.MANCARD.RU



Оформить дебетовую или кредитную «Мужскую карту»
можно на сайте www.alfabank.ru или позвонив
по телефонам:
8 (495) 788-88-78 в Москве
8-800-2000-000 в регионах России (звонок бесплатный)

MAXIM
МУЖСКОЙ ЖУРНАЛ С ИМЕНЕМ



Альфа·Банк

(game)land



С БЛАСТЕРОМ И ЗВЕЗДОЛЕТОМ

НЕМНОГО О КОСМООПЕРАХ

КАК ОТПРАВЛЯЛИСЬ В КОСМОС

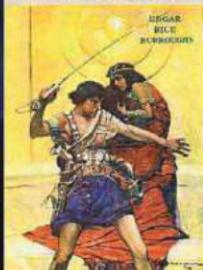
Словосочетание «космическая опера» в изначальном значении носило негативный характер. Так называли аналог вестерна, чье действие перенеслось на галактические просторы. Характеры героев не сильно отличались от ковбойских, зато у них были бластеры и звездолеты. А иногда и эти технические новинки отбрасывались в сторону, в дело же шел верный кольт/меч. Ярчайший пример – «Марсианский цикл» Берроуза, где непосредственно в космос главный герой отправляется лишь ближе к финалу.

Первой полноценной качественной книгой в жанре космической оперы, на мой взгляд, стали «Звездные короли» Эдмонда Гамильтона. Произведение вышло вскоре после Второй мировой, и его главным героем стал пилот бомбардировщика,

которого мучили странные сны. Психоаналитик считал, что это последствия участия в мировом конфликте, но оказалось, что Джона Гордона призывает принц-ученый Зарт Арн, живущий в далеком-предалеком будущем. Куда Гордон и попадает, обменявшиь разумами с сыном правителя могущественнейшей звездной державы. Дальше по канонам жанра – встреча с прекрасной принцессой, приключения на разных планетах, грандиозная космическая битва и... возвращение домой, в унылую реальность XX века. Впрочем, все благополучно разрешается в продолжении – «Возвращении к звездам», где Гордон еще раз отправляется к своим друзьям. «Звездные короли» и сейчас интересно прочитать, а уж какой фурор они произвели, впервые появившись в продаже...

Такой выдающийся фантаст, как Азимов, тоже не удержался от соблазна и вторгся в жанр космооперы, причем его работы язык не повернется отнести к низкой литературе. Самые интересные книги – цикл «Основание» (в переводах называемый также «Фонд», «Академия») – посвящены гибели межзвездной империи и возникновении на ее осколках новых государств. Главный герой, психоисторик Гари Селдон, предсказавший падение державы, присутствует незримо. Зато механизмы, которые он запустил, работают столетиями, после того как тело ученого сгинуло в склепе. Непосредственно действуют его его последователи, удалившись на окраинный мир. Там они сохраняют знания, накопленные человечеством и просто живут. А отдаленные планеты к моменту смерти Селдона забывают даже секрет управления атомной энергией.

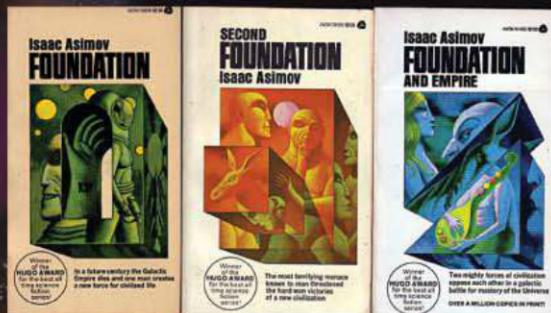
▲ Princess of Mars



▲ Типичная обложка космооперы: мужчина, защищающий женщину.



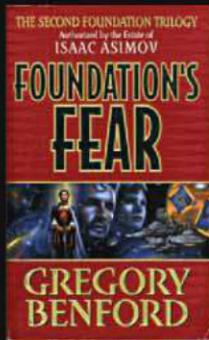
▲ «Звездные короли» много раз переиздавались, а первые советские издания выходили стотысячными экземплярами!



▲ Любят все же художники изглагаться – картинки на этих обложках имеют мало общего со смыслом книг.

Сама ситуация чем-то напоминает последние десятилетия существования любой огромной державы – будь то Рим или СССР. Рвутся торговые связи, образуются независимые государства, вспыхивают войны с использованием оружия из древних арсеналов. Но книги Азимова позитивны, ведь на окраинах вселенной размещены два Основания, из которых и вырастет новая могущественная страна. Справиться с этими «зародышами» не под силу никому – ни местным царькам, ни великим завоевателям, ни издыхающей в центре галактики империи. Концовка, впрочем, получилась неожиданной, но тоже оптимистичной.

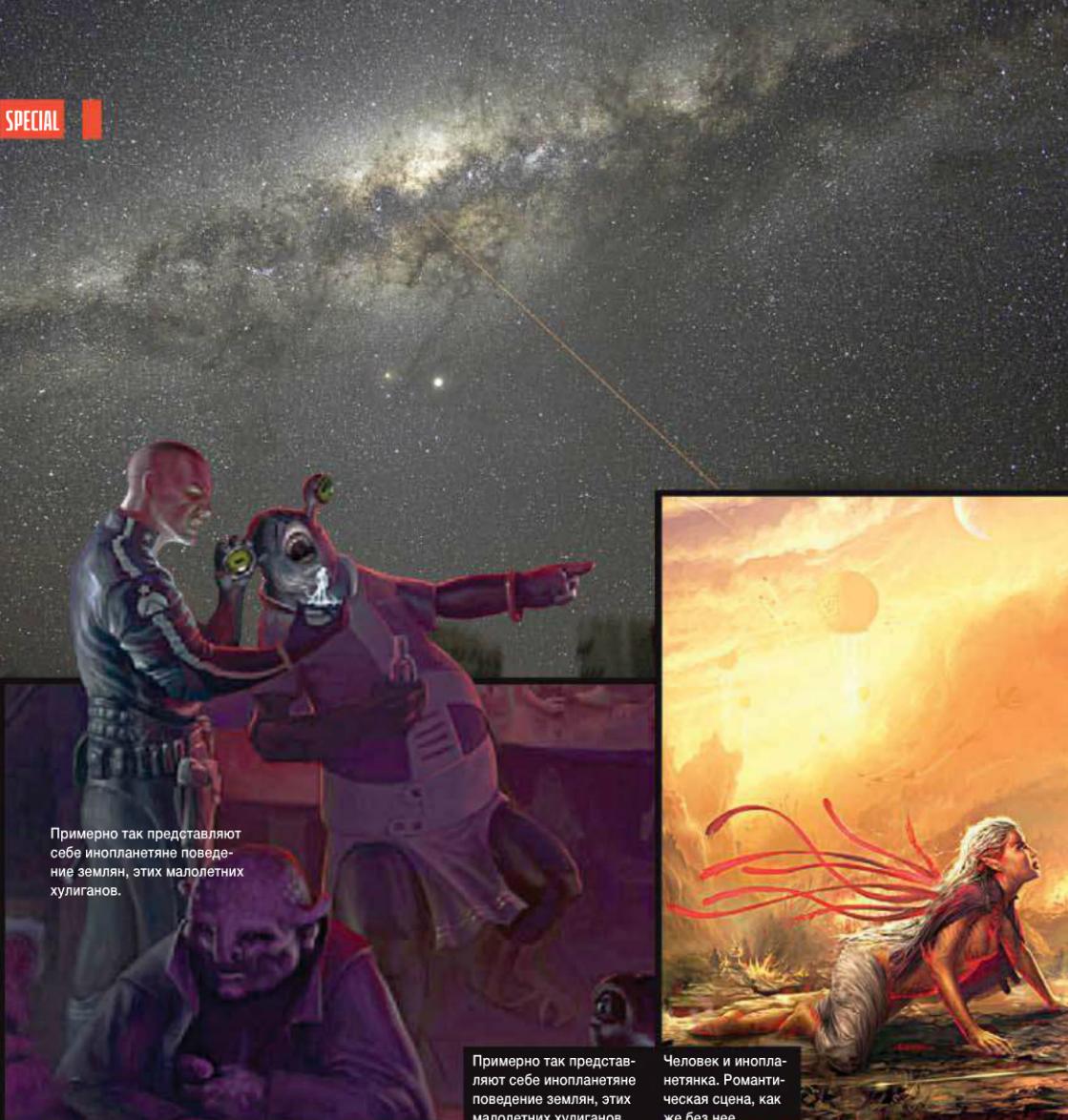
Гораздо более мрачным вышел сериал «Песни Гипериона» Дэна Симмонса. Здесь рушится все-галактическое демократическое государство, построенное по образцу США. Почти уничтоженная католическая Церковь возрождается, и править галактикой начинает Папа. Умирая, он возрождается с помощью «крестоформ», и снова и снова избираемый на престол. Параллельно в мире Симмонса действуют еще и разумные искусственные интеллекты, а также внеземные расы, находящиеся за гранью человеческого понимания. Плюс на фоне всего этого возвышается громада Гробниц Времени и мрачная фигура Шрайка – загадочного существа, чье появление становится предвестником бед и несчастий. «Песни Гипериона» – сложный для прочтения цикл, начинать с него знакомство с космоперой не советую. Зато он хорошо показывает, зачем вообще нужен жанр, – чтобы интересно рассказать о злободневных проблемах, не тыкая при этом иголкой в чьи-либо больные места. Экологические террористы, сепаратизм, религиозные фанатики, трансгуманизм, – в «Песнях Гипериона» есть все.



◀ После смерти Азимова идея «Основания» не умерла – в конце 90-х появилась «Вторая трилогия», одобрена правообладателями.

▼ Шрайк. Красавец, правда? На узкой дорожке с таким лучше не встречаться.





Примерно так представляют себе инопланетяне поведение землян, этих малолетних хулиганов.

Примерно так представляют себе инопланетяне поведение землян, этих малолетних хулиганов.



▲ Кто знает, вдруг в будущем шимпанзе действительно отправятся осваивать галактику вместе с человеком?

◀ Пожалуй, пора поторопиться. А то все звезды разберут без нас.



Человек и инопланетянка. Романтическая сцена, как же без нее.

МЫ В ОТВЕТЕ ЗА ТЕХ, КОГО ПРИРУЧИЛИ

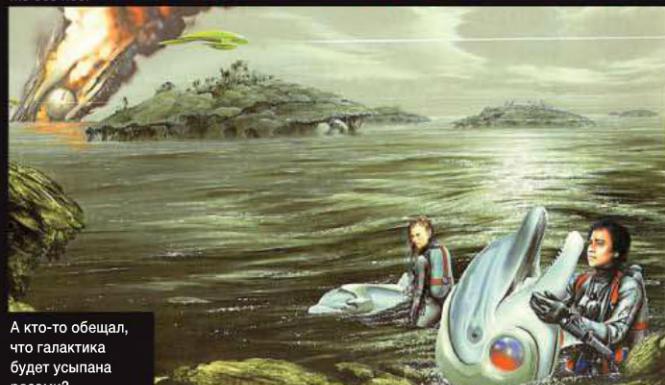
«Целое лето она читала космические романы доконтактного периода. Какой открытой и дружественной казалась в те дни вымышленная вселенная. Даже некоторые «пессимистические» измышления были далеки от реальной опасности». Эти слова одной из героинь цикла Дэвида Брина «Воззвание» как нельзя лучше характеризуют сериал. Писатель заставляет задуматься над вопросом: а что, если мы выйдем в далекий космос, но все вкусные места там уже поделены?

В мире Брина люди оказываются уникальной расой – (вроде бы) самостоятельно развившейся до высот мыслящих существ. Но в жестокой галактике принятые другие правила. Разум принимается строго из чужих рук, и за подарок надо платить. Не деньгами или природными ресурсами, «валютой» является служение «патронам» длиной в сто тысяч лет (!!). Подумать только, каждому землянину пришлось бы выполнять прихоти каких-нибудь мыслящих паукообразных. И детям этого землянина. И внукам. И правнукам...

Но homo sapiens не растерялись, нарушив еще одно прави-

ло. Они завели себе «клиентов» до освобождения из услугания, возвысив до уровня разумных шимпанзе и дельфинов (и леопардов аналогичные планы настичь других существ, например, собак). Десятки видов инопланетян сразу прониклись затаенной ненавистью к столь необычному положению дел. Еще бы, «мишки»-пилу или «птицы»-губру «отмотали срок», подчиняясь своим «создателям». А тут неизвестно откуда вылезли, понимаешь, какие-то люди и требуют к себе такого же уважения, как и «приличные» расы, соблюдающие галактические обычаи.

И все же два обстоятельства играют на стороне наших потомков. Первое: не все настроены враждебно. Есть у человечества друзья, пусть преследующие собственные интересы, но есть. И еще более интересно второе: неординарный стиль мышления. Во вселенной принято полагаться на знания, собранные галактической Библиотекой, огромным хранилищем информации, существующим миллионы лет. К ней привыкли, на нее полагаются при строительстве кораблей, исследовании планет, культурных изысканиях. Лишь люди относятся к этому бюрократическому институту (а бюрократии в галактике будуще-

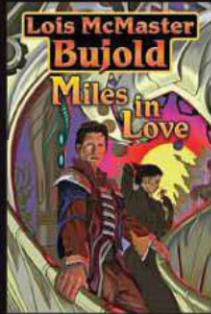


А кто-то обещал, что галактика будет услышана разом?

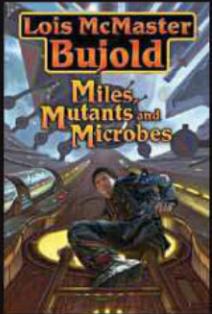
го ничуть не меньше, чем сейчас на Земле) скептически. Отказываются от привычных решений, отправляются в давно изученные области пространства, в общем, ведут себя «неподобающе». И выживают. Вероятно, как ужи на сковородке, но идя собственным путем и думая своими мозгами.

При этом и сама прародина человечества не избавлена от внутренних конфликтов. Одна «партия» выступает за более тесную интеграцию в галактическое сообщество, другая – за отдаление от него. Одним вживляют чипы, считая их склонными к насилию, другим позволяют пользоваться свободой передвижений.

Неодельфинам и неошимпанзе дают доступ к власти, но продолжают их контролировать. Молодую цивилизацию раздирают противоречия, галактику сотрясают конфликты «высших» рас, над кислорододышащими постоянно висит еще и угроза войны с загадочными водорододышащими... Ох какой непростой мир получился у Дэвида Брина. Мир, который напоследок охарактеризует устами одного из «клиентов» человека: «Почему? Почему люди, эти злоуполучные безволосые несчастные волчата, с их невероятно дурным вкусом, возвысили неошимпанзе и ввели в Галактику, которой управляем откровенные идиоты?».



▲ Что бы ни думала по этому поводу вселенная, а Майлз добьется своего счастья.



▲ Если надо, главный герой может и пострелять. Хотя и предпочитает решать проблемы мирными методами.



◀ Корделия Нейсмит – бетанка по происхождению, ставшая истинной барраяркой.

▶ Загадочная Цетаганда – страна, где возможно все. Например, встретить бесполое существо или котят, растущих на дереве.

▼ Несколько десятков звездных систем – вот и все поле деятельности барраярцев. Но этого более чем хватает.



РОМАНЫ О НАСТОЯЩЕМ ЧЕЛОВЕКЕ

Центральный герой «Саги о Форкосиганах» – Майлз Форкосиган (он же «адмирал Нейсмит») – появляется в сериалах лишь в самом конце второй части. Когда идет непростая борьба его матери с дедом (а, по сути, со всем местным обществом) за право существования ребенка. Ведь ему на роду написано родиться калекой со слабыми костями. А на Барраяре так не принято. Что есть Барраяр, прекрасно демонстрируют слова его отца: «Я человек военный, я подчиняюсь приказам. Именно это и означает первый слог моего имени. Пока

вопрос обсуждается, я буду отстаивать свою точку зрения. Но когда император поставит свою подпись под директивой, я стану выполнять ее не колеблясь. Иначе наступит полное беззаконие и хаос, а этого у нас было достаточно». Не правда ли, напоминает Японию самурайских времен? Или... Древнюю Спарту. Ту самую, где калек уничтожали сразу после рождения, что и предполагает сделать старый Петр Форкосиган.

Вот только невестка с таким подходом не согласна. Так на свет и появляется маленький Майлз, хрупкий ребенок с непростой судьбой. Ведь Барраярскую

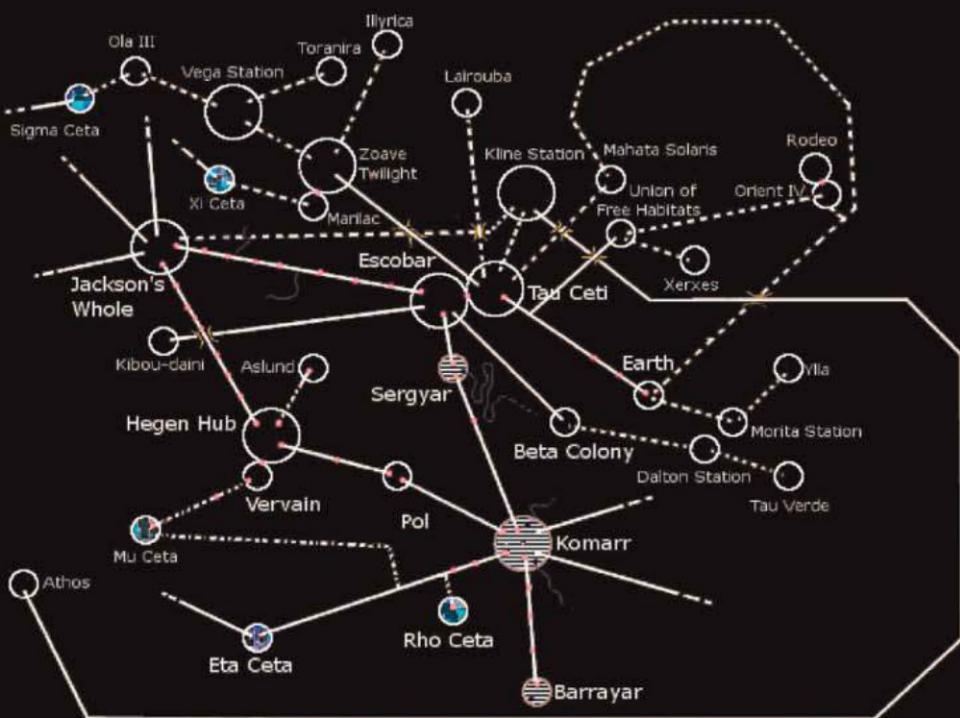
империю постоянно сотрясают внутренние кризисы – переход от военно-аристократического общества к модернизированному дается тяжело. А Майлз – один из высших аристократов, и отсиживаться в тылу ему никто не даст, несмотря на закрытый доступ к военной карьере. Впрочем, закрытый относительно – впереди и секретные операции, и даже командование флотом.

Всем своим существованием молодой Форкосиган доказывает: перемены в обществе возможны и не всегда ведут к худшему. Да, ему трудно мириться с отношением окружающих, меняющимся от презрительного к жалостливому. Но он

привык к такому с детства и предпочитает доказывать свою полноценность действиями, а не словами. И пусть не обо всех его подвигах рассказывают в дворянских салонах, но истинные творцы политики Барраяра знают и ценят Майлза. Никогда не забывая о его заслугах.

Впрочем, цикл за авторством Луис Макмастер Буджолд ценен не только личностью главного героя. У писательницы вышли непохожие друг на друга и интересные своей внутренней сутью звездные государства. Рядом с Барраяром живет непостижимая простому уму Цетагандийская империя, где генетические эксперименты над живыми существами (в том числе человеком!) считаются даже не нормой, а своеобразным видом искусства. Цетагандийцы целенаправленно идут к созданию нескольких непохожих друг на друга рас, и чем это закончится, предсказать трудно. Или вот колония Бета – супердемократическое государство, где фраза «Я за него не голосовал» повторяется всеми несогласными, а рядовые могут голосованием отменить решение офицера. Но при этом тех самых несогласных, перешедших некую черту, отправляют на принудительное лечение с заменой памяти, по сравнению с которым аналогичные советские методы показались бы паем.

И хотя в мире Барраяра планет немногого, беднее он от того не становится. Тайные операции, сражения на земле и в космосе, хитросплетения закулисной политики в книгах Буджолд – обычное дело. К тому же, на самом деле Барраярписан с России, благородная приставка «фор» в оригинале звучит как «вор», а русскоязычные имена лишь в переводе превратились в Катриону и Зерга. Это забавно.



ВИКТОРИЯ И ЧЕСТЬ

Закончить наше маленькое «западное» книжное обозрение хочу лучшей, по-моему, космической оперой на бумаге – циклом о Виктории (в других вариантах перевода «Хонор») Харингтон. Блестящий (и продолжающийся) сериал, где есть все. Сражения отдельных кораблей и целых флотов. Изощренные повороты межзвездной и внутренней политики. Описанные без пошлостей любовные истории. Хотя, нет, об одном автор – Дэвид Вебер – «забыл». Инопланетные культуры здесь не в почете, если не считать развивающиеся виды, пока не дорошие до космических полетов, и древесных котов (по своим «ТТХ» приближающихся, скорее, к крысям). Ох уж эти «коты». С каждой книги они все больше влияют на сюжет, и неудивительно – создатель щедро одарил их эмпатическими и телепатическими способностями, да и разумом не обделил. Правда, рядом с людьми они стали не сразу, слишком многое приводило в смущение шестилапых существ. Уже одной концепции частной собственности было достаточно, чтобы оттянуть контакт на десятилетия. Еще бы, «коты» и подумать не могли, что брать сельдерей в оранжереях как-то нехорошо. А у людей никак не получалось поймать таинственных «воришек». Но рано или поздно все разрешилось к обоюдной выгоде.

Впрочем, симпатизируют «коты» пока не всем homo sapiens, а лишь хорошим (простите за банальное определение). Да еще и происходящим в основном из Звездного королевства Мантикора – односистемного государ-

ства, рискувшего бросить вызов огромной Народной Республике Хевен, до того поглощавшей все на своем пути. В центре противостояния и оказывается героиня, начинающая свой путь со скромной должности капитана легкого крейсера. Карьерный рост, многочисленные победы (перемежающиеся редкими поражениями), превращение в феодальную землевладелицу и известного всей Галактике персонажа прилагаются.

Что будет дальше? Подумать страшно – Дэвид Вебер, похоже, увлекся гигантоманией. В последних частях сериала сражения происходят между сотнями супердредноутов (и тысячами более мелких кораблей). Туда-сюда летают миллионы ракет (поначалу и шестьдесятказалось большим числом). Гибнут и попадают в плен десятки миллионов человек, а впереди растущую звездную державу и ее соратников по Альянсу ждут еще более жестокие испытания. Все это несколько пугает, как бы за ширмой бесконечных войн не

потерялось главное – судьбы главной героини, ее друзей и врагов. Но пока писателю удается периодически удивлять неожиданными поворотами сюжета, заставляя нас нетерпеливо ожидать выхода следующей книги.

А главное, в Галактике Вебера на поверку все оказывается не так просто. Хевениты ведут агрессивную политику потому, что вынуждены, а не из-за природной склонности к завоеваниям. Пришедший к власти жестокий узурпатор пытается перестроить экономику родины, запустив ее заново. Едва не атаковавшие Мантикору андерманцы оказываются обычными прагматиками. Правда, на горизонте в последних частях нарисовалось новое «вселенское Зло». Тем интереснее будет узнать, как Дэвид выкрутится на этот раз.

Кстати, сериал существует до сих пор в первую очередь благодаря фанатам: Виктория, частично списанная с адмирала Нельсона, должна была погибнуть в одной из битв. Кстати, сама тактика сраже-

ния как бы возвращает нас к «древним» временам. Так называемые импеллерные клинья превращают битвы флотов в аналог столкновений парусных кораблей. Впоследствии же на арену выходят «достижения», аналогичные технике XX века (например, «изобретается «космический авианосец»). Здорово было бы увидеть это все на экранах мониторов и кинотеатров. Но о заявленных несколько лет назад онлайн-игре и фильме по мотивам романов Вебера уже давненько ничего не слышно. Вышла лишь настолька Saganami Island Tactical Simulator, но на безрыбье и рак, как говорится, рыба.

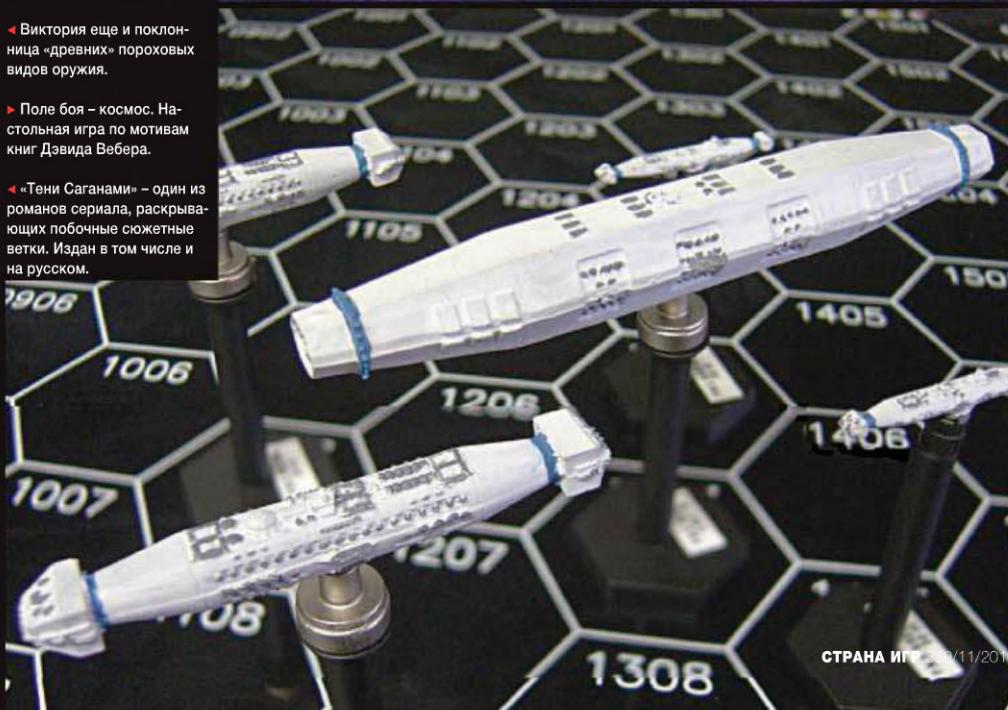
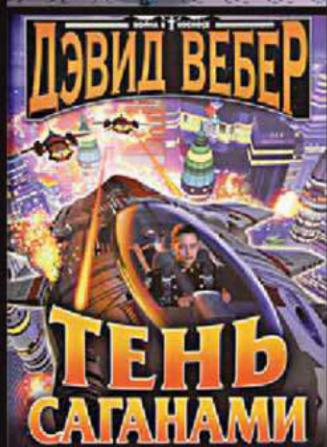


▲ Так выглядят звездные корабли в соответствии с концепцией Вебера.

◀ Виктория еще и поклонница «древних» пороховых видов оружия.

▶ Поле боя – космос. Настольная игра по мотивам книг Дэвида Вебера.

◀ «Тени Саганами» – один из романов сериала, раскрывающих побочные сюжетные ветви. Издан в том числе и на русском.



ВПЕРЕД, К ПОБЕДЕ КОММУНИЗМА!

В СССР создание космоопера не приветствовалось. Партийные товарищи считали, что коммунизм совсем скоро победит на Земле, а наши потомки распространят его в космосе. Заодно подразумевалось, что вышедшие в космос цивилизации тоже построят «светлое будущее», а значит, воевать будет не с кем (факты наподобие «первой социалистической» вьетнамо-китайской войны или столкновений Советского Союза с тем же Китаем напрочь игнорировались). От стереотипов не удалось отойти и Сергею Снегову, автору трилогии «Люди как боги». Хотя у него межзвездная война есть, но главным противником выступает внеземная цивилизация разрушителей-злоредов. Где «зреют передовые силы» в духе марксизма-ленинизма: «Творческий разум задыхается в Империи разрушителей, давно-давно там созрели уже силы, стремящиеся вызвать революцию угнетенных против угнетателей, – наш долг помочь этим силам». Нетрудно догадаться, что силы дозревают и наступает хэппи-энд. То самое светлое будущее.

Аналогичным образом обстояло дело и у Ефремова в его «Туманности Андромеды» и «Часе быка». И у Стругацких тоже. Если где-то находились реликты, желающие убивать и разрушать, это обязательно были иные цивилизации, пошедшие «неправильным» путем. Чаще всего же приходилось бороться даже не с ними, а с агрессивной окружающей средой других планет и прочими опасностями. Впрочем, вины писателей в этом нет, иных книг советская цензура просто не пропускала. Если уж безобидный цикл Снегова прошел через все круги ада, прежде чем добрался до читателя...

Падение соцлагеря и сопутствующие потрясения породили в России десятки авторов, пишущих в жанре космооперы. Но получалось у них плохо. Классический сюжет выглядел примерно так: через сто (двести, пятьсот) лет доблестный космолетчик (космопехотинец, космочекист) отправляется на далекую планету (в космос, в другую галактику), чтобы навалить там злобным пришельцам (воскресшим нацистам, предателям родины). Стереотипно, скучно, однообразно. Исключения попадались, как у писателя-дуэта Зорича с его интереснейшей концепцией ретроспективной эволюции в «Завтра война». Где население разных планет внезапно начи-



«Час быка» – еще и антиутопия, поставленные которой проблемы актуальны и сегодня.

«Завтра война» – это не только книга, но и игра. Не самая худшая, прямо скажем.

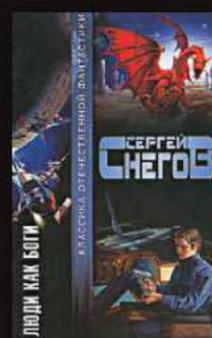


▲ Интересно, а много ли тех, кто дочитал «Историю галактики» до конца?



нало поддаваться воздействию культур далекого прошлого, создавая причудливые реликты, вроде принявший зороастризм и построенной в духе Древней Персии Конкордии. Или Российской Директории Объединенных Наций, повторяющей по своим взглядам идеалистический взгляд на СССР первой половины 40-х. Отметился в жанре космооперы и Сергей Лукьяненко. Причем сразу тремя мини-сериями – «Лорд с планеты Земля», «Звезды – холодные игрушки» и «Линия грез». Первый из которых, правда, является больше пародией.

Напоследок упомянем самый масштабный русскоязычный цикл – «Историю галактики» Андрея Ливадного. Он рассказывает о жизни человечества с начала освоения космоса и на тысячи лет вперед. Но осилить почти шесть десятков романов, повестей и рассказов под силу мало кому. Писателя частенько обвиняют в графоманстве, и эти обвинения имеют под собой почву. Хотя у Ливадного попадаются зерна среди плевел, лично мне после надцатой книги надоело их выискывать. Впрочем, если хотите масштабной исторической линии и миллионов слов – лучшего варианта на русском языке точно не встретите.



▲ Если вам понравится «Люди как боги», прочтите еще «Диктатора» того же автора. Пусть не космоопера, но книга классная.



ВЕРХУ: Джордж Лукас. Человек, подаривший миллионам людей мечту, невольный пророк джедаизма.

НИЖЕ: Магистр Йода – один из лучших фехтовальщиков, учителей и просто джедаев.



◀ Два неразлучных героя. Робот говорящий и робот делающий.

▲ Огромный крейсер и одинокий пехотинец: в этой войне важен каждый.

ИДЕТ ВОЙНА МЕЖЗВЕЗДНАЯ, МЕЖЗВЕЗДНАЯ ВОЙНА

Как сейчас помню свое знакомство со «Звездными войнами». Обычный школьный класс, маленький телевизор с присоединенным видеомагнитофоном на учительском столе и фильм о будущем на экране. Стоило удовольствие 50 копеек, не так и дорого за полученное удовольствие. Правда, почему-то у нас не было пятой части, поэтому о событиях между двумя крайними приходилось только догадываться. Но все это было неважно, на фоне великолепной истории о далекой-далекой галактике.

И ведь, казалось бы, что в ней такого? Типичная космоопера, мечтами в худших ее проявлениях. Многих выводил из себя такой факт: могучие рыцари-джедаи почему-то не находят иного выхода, кроме как решать конфликты с помощью световых мечей, как в глубокой древности. Но у «Звездных войн», на самом деле, масса достоинств. Они сумели соединить в себе практически все – от дузлей и романтических историй до невероятных по масштабу событий вроде уничтожения планеты. Уж на что, а на размахе Джордж Лукас никогда не жаловался. Его сериал дает нам понять: галактика огромна и разнообразна. И пусть в двух классических трилогиях показано

ограниченное число планет, но все они отличаются друг от друга. Зато мультсериал «Войны клонов» покажет другие, самые удаленные уголки вселенной.

Star Wars – не просто классическая история о Добре и Зле. Здесь хорошие герои вполне могут «сменить ориентацию», поддавшись очарованию Темной стороны Силы. Но и шанс вернуться к Светлой есть, что блистательно демонстрируется в завершающей части. В этом творение Лукаса пересекается с «Властелином колец», где злодеям тоже предоставляется возможность раскаяться. Только вместо Кольца здесь Сила – некое загадочное поле, научившись управлять которым, человек (или инопланетянин) сможет делать почти все. Например, останавливать летящие в него камни, поднимать затонувшие в болоте звездолеты или воздействовать на разум других существ. Хотя последнее опасно – увлекшись подчинением, нетрудно постепенно превратиться в чудовище. Швыряющееся направо и налево молниями, копающееся в мозгах соратников и предающее всех подряд.

А еще «Звездные войны» – это колоритные персонажи. Которые и внешне, и внутренне. Разве можно было забыть магистра Йоду, ушастого представителя некоей загадочной расы? Или

симпатичного астромеханического дроида R2-D2 – «устаревшую» модель, дающую сто очков вперед новейшим машинам? Или его коллегу – болтливого золотистого протокольного дроида C-3PO, в чьей памяти хранятся миллионы языков? Надолго врезались в память омерзительный Джабба Хатт, комичный Джа-Джа Бинкс, верный Чубакка. Не отставали от них и люди – коварный Палпатин, немного наивный Люк Скайуокер, практически Хан Соло...

Персонажи так полюбились зрителям, что они постоянно требовали продолжений. К двум кинотрилогиям добавились мультиль-

мы и игры. А длинный список книг раскрыл нам тайны истории до начала событий первой части и после окончания шестой. Выяснилось, что даже победа в крупнейших битвах войны не означала ее окончания. Что у молодой Республики, боровшейся за свободу, есть и внутренние, и внешние противники, и некоторые из них даже страшнее тиранической Империи. И что Сила – не панацея от всех бед, иногда к ней надо добавить Дух, только тогда можно будет справиться со всеми невзгодами. Впрочем, история «Звездных войн» не закончена, не сомневаюсь, впереди нас ждет масса открытых.



От ненависти до любви...
простите, от Света к Тьме
один шаг. Легко ли от него
удержаться?

► Пирамиды – лишь блеклые подобия гигантских космических кораблей. Кстати, с этой теорией согласны и некоторые уфологии.

▼ Хотите поучаствовать в конфликте людей и сайлонов? Добро пожаловать в Battlestar Galactica Online.



Герои сериала. Осторожно, на картинке могут быть сайлоны!

Звездные врата aka телепорт. Быстро доставят в любую точку галактики, если там есть такие же.



расы тоже отличаются не сильно, и среди врагов человечества тоже бывают мятежи и случаи неповиновения. И чем больше они контактируют с homo sapiens, тем ближе к ним становятся, обретая чувства и необычные желания. Как бы иллюстрируя поговорку «с кем поведешься, от того и нарежешься».

Еще один мир, где людям угрожает страшная опасность – вселенная «Звездных врат». Ее создателям удалось органично вплести в историю галактики легенды человечества. Как гласят предания, некогда представитель расы гоа'улдов (немного напоминающей змей) по имени Ра приземлился в Египте, где вселился в одного из homo sapiens, подчинив его тело своему влиянию. Знаний гоа'улдов оказалось достаточно, чтобы распространить человечество по разным планетам, связь между которыми поддерживалась при помощи специальных устройств – звездных врат. Но потом люди восстали и изгнали «богов», запечатав врата. Увы, в конце XX века их зачем-то запустили вновь...

С этого и начинается долгое противостояние землян с «небожителями». На своем долгом пути команды исследователей встречаются с самыми разными существами, порой выведенными в легендах в качестве богов разных народов (включая славян). Нас ждет все: стычки на планетах, бои в космосе, изменения реальности, «вознесения» членов исследовательских групп и прочая, и прочая. Потом ситуация все больше запутывается, старые враги становятся союзниками против новых... Что ж, если уклон в мифологии вас не смущает, а легенды о пришельцах, посещавших Землю тысячи лет назад, находят отклик в душе, «Звездные врата» станут не плохим выбором. Только прежде, чем решитесь перейти от «больших» фильмов по мотивам данной вселенной к сериалам, знайте: одни только «Звездные врата: SG-1» включают в себя больше двухсот эпизодов.

КОСМОС ЗОВЕТ

Космоопера в XXI веке не умерла, скорее, наоборот, превратилась из «золушки» в «принцессу». Лучшие образцы жанра регулярно получают престижные премии и награды. Миллионы людей зачитываются книгами о приключениях в космосе и ходят на посвященные будущему фильмы. Кто знает, может, это лишь начало, и высадка марсохода только подстегнет интерес писателей и режиссеров к историям о далеком будущем? **СИ**

МИМИКРИЯ

Телесериал Battlestar: Galactica моложе «Звездных войн» лишь на год. Его сюжет имеет параллели с Библией – звездный крейсер «Галактика» становится футуристическим аналогом Ноева ковчега, на котором остатки человечества спасаются от своих беспощадных врагов сайлонов. Что интересно, и предыстория, и происхождение сайлонов отличаются в версиях сериала, выпущенных в XX и XXI веках. Неизменным остается одно: тема побега и поиска затерянной где-то в космосе Земли. Полумифической планеты-прадородильницы, где (как считают героям) можно спокойно обосноваться и отбиться от преследователей.

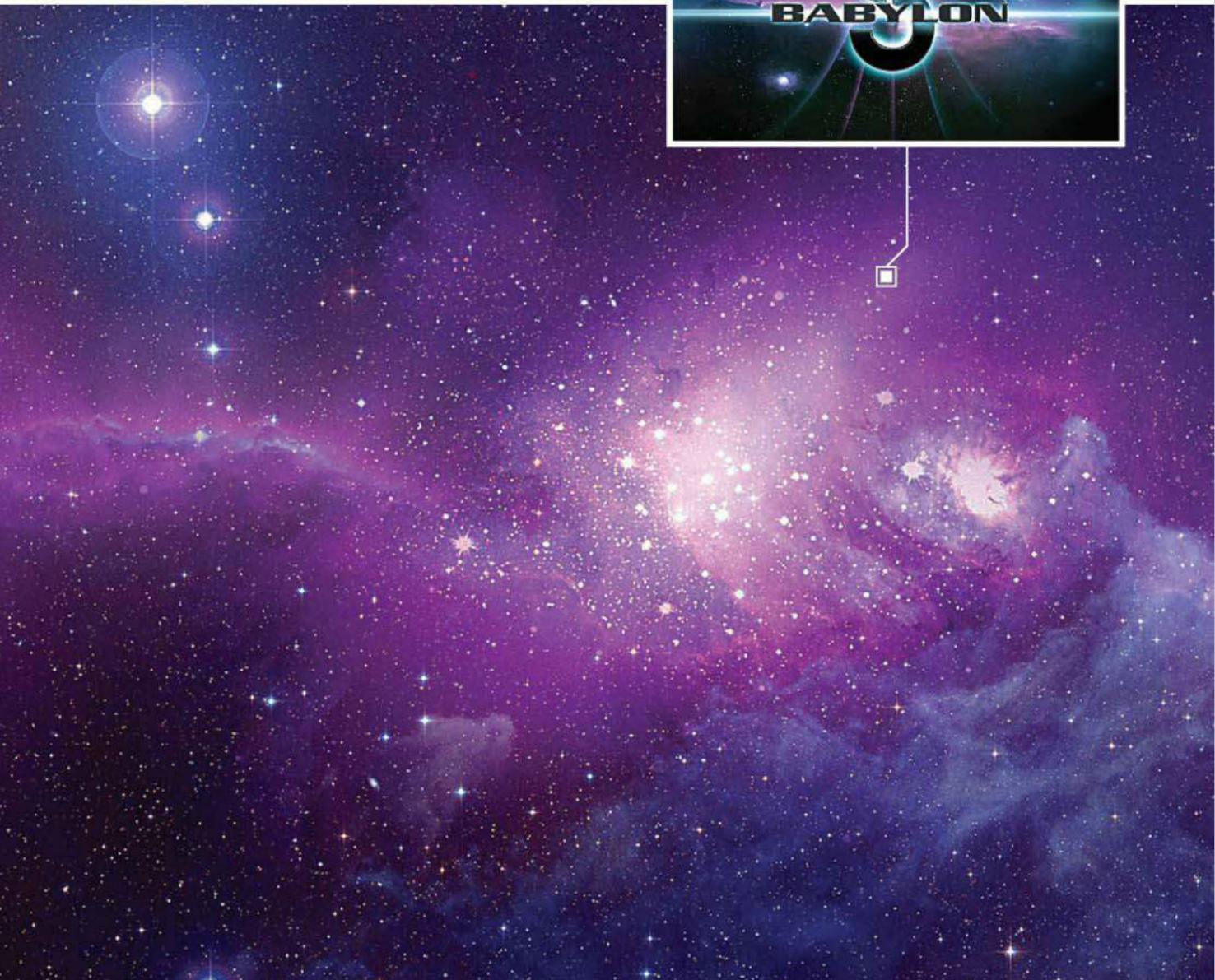
Но дорога на Землю нелегка, немало людей гибнет в сражениях, разворачивающихся на планетах и в межзвездном пространстве. Да еще и среди homo sapiens порой находятся те, кто считают, что с преследователями лучше договориться. Частенько такие особи сами оказываются моделями сайлонов, внешне неотличимы от людей. Хотя внутренне обе



Вавилон-5

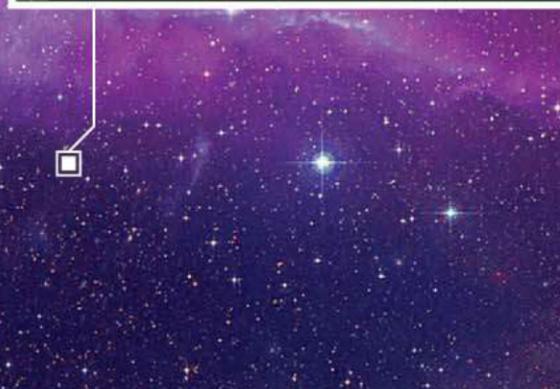
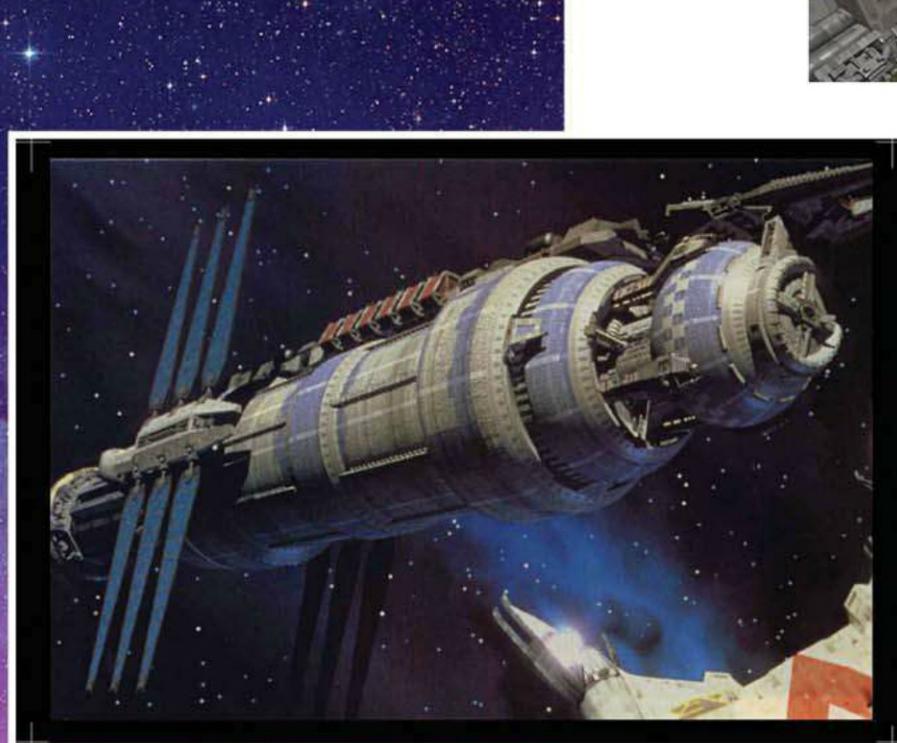
У НАС ЕСТЬ ШЕРИДАН, И НАМ
ПЛЕВАТЬ, КТО ТАКОЙ СПОК

НАШ ЗВЕЗДОЛЕТ ЗАХВАЧЕН ФАНАТАМИ «ВАВИЛОНА-5»,
КОТОРЫЕ РАССКАЖУТ ВАМ, ЧТО ЭТО ЛУЧШИЙ
КОСМИЧЕСКИЙ ТЕЛЕСЕРИАЛ В ИСТОРИИ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА,
И ПЕРИОДИЧЕСКИ БУДУТ ИЗ ВРЕДНОСТИ УНИЧИЖИТЕЛЬНО
ОТЗЫВАТЬСЯ О «СТАР ТРЕКЕ».





▲ Главные герои первого сезона «Вавилона-5». Еще до Шеридана.



P

аз уж мы завели разговор о космооперах, то нельзя не написать и о «Вавилоне-5». Даже несмотря на то, что здесь очень сложно найти формальную привязку к игровой индустрии. Собственно – чтобы лишний раз на этом не останавливаться – скажем, что по «Вавилону-5» Sierra когда-то разрабатывала игру, но она никогда не вышла. А еще умельцы сделали несколько вавилоновских модов. Вот и все, что можно сказать об играх по «Вавилону-5». Но даже в их отсутствие проигнорировать сериал невозможно по двум причинам: с одной стороны, «Вавилон-5» очень сильно повлиял на жанр экранной космофантастики, с другой – всем очевидно, что у него особый статус в России.



Два брата-акробата.

Кош. На самом деле в сериале их два. Это – Кош Наранек. Кош-добряк. И мастер диалога. Как и все ворлонцы.



КАРТИНА БУДУЩЕГО

Создатель «Вавилона-5» Джозеф Майкл Стражински изначально ставил перед собой задачу сделать эпическое кино, настоящую сагу с долгосрочным планированием. И если классический «Стар Трек» – это «Кирк прилетел на планету говорящих тушканов», а в следующей серии уже «Кирк прилетел на планету людей-ящеров, а еще у него новая помощница», то «Вавилон-5» давал сквозное повествование, сюжетные арки и события галактического масштаба. Очевидно, что сама по себе общая сюжетная линия – это не какая-то неслыханная инновация. Но это, вкупе с размахом и общим достаточно серьезным тоном, было в то время крайне неортодоксальным подходом для жанра.

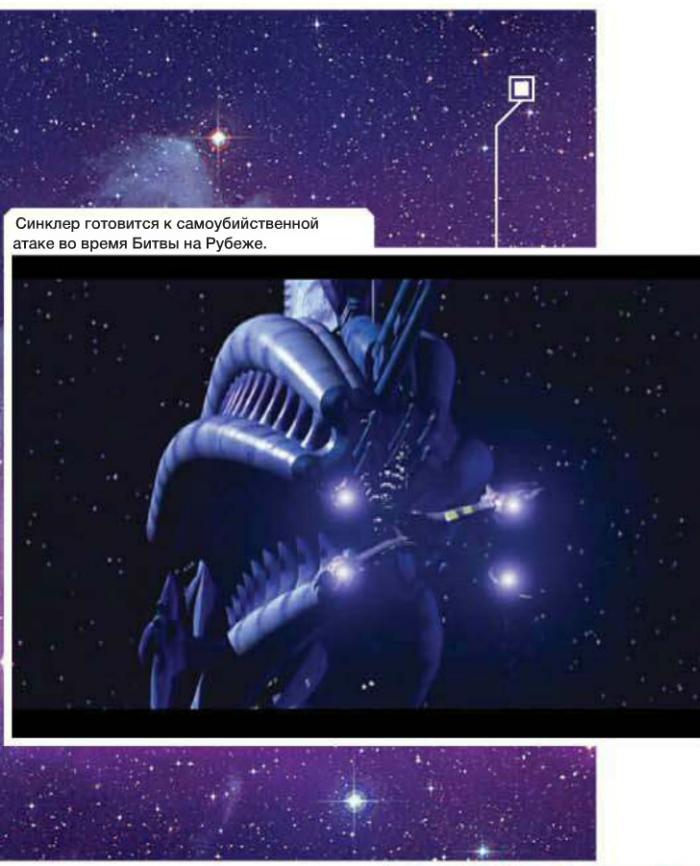
Нужно понимать, что «Вавилон-5», несмотря на всю эту серьезность, это, конечно, космоопера – в нормальном, западном, неразмытом понимании термина. То есть, в значительной степени попросту фэнтези. Экзотические инопланетные расы, захватывающие приключения, прорые занятные штуки для умеренно-массовой аудитории. Как и в случае со «Стар Трек», источником вдохновения (помимо, собственно, самого «Стар Трека»!) была качественная классическая фантастика, вроде азимовских «Основателей». И по «Вавилону-5» это видно в большей степени, чем в случае с предшественниками. Тут все посерьезнее и, если так можно выразиться, даже понаучнее.

НИЧЕГО НЕ ВИЖУ, НИЧЕГО НЕ СЛЫШУ
Для простого русского человека Спок – это какой-то хрен, жест которого периодически показывает Шелдон из «Теории большого взрыва». И ничего больше. А «Стар Трек» – это какое-то странное кино про людей в трико. А «Вавилон-5» – это глыба и зачастую любимый телесериал детства или юношества. Как «Утиные истории», только в космосе и на взрослую аудиторию – можно пересматривать хоть сейчас и с не меньшим удовольствием (попробуйте пересмотреть «Макрон-1», ребята, и ужаснитесь).

Строго говоря, это не совсем правильная ситуация, потому что мы не видим корней явления. По ТВ-6 показывали «Вавилон-5», а «Стар Трек» – нет. В продаже, правда, были жвачки с наклейками из Next Generation, и кое-где на развалах продавались какие-то странные книги по старトレковским мотивам. То, что параллельно с «Вавилоном» в Америке шел Deep Space Nine – тоже про космическую станцию – никто не подозревал. И вообще о существовании такого сериала узнавал максимум после неожиданного столкновения с одноименной игрой для SNES.

Между тем очевидно, что «Вавилон-5» до известной степени был, политкорректно выражаясь, развитием идей предшественника. Сам сериал как бизнес-проект преподносился руководством телекомпаний под соусом, что это тип «Стар Трека», только бюджет серии будет в полтора раза меньше и еще мы компьютерной графики туда запихнем. Разумеется, я утрирую, но в значительной мере сам факт заказа пилота и отправки сериала в производство был связан именно с предложенным подходом к бюджету – и что этого бюджета будет достаточно для того, чтобы как минимум держать уровень прямого конкурента.

При этом с художественной точки зрения «Вавилон-5» оказался небольшой революцией для своего времени. Если первый сезон до определенной степени следовал традиционным лекалам и, в целом, большинство серий были вполне самостоятельными единицами, то во втором сезоне он начал раскрываться по-настоящему.

**О ЧЕМ****ВВЕДЕНИЕ В «ВАВИЛОН-5» ДЛЯ НАШИХ САМЫХ МАЛЕНЬКИХ ЗРИТЕЛЕЙ**

Вавилон-5 – космическая станция в нейтральном секторе галактики. Свободный порт и дипломатическое представительство. Торговый и политический узел («ООН в космосе»). Управляется Земным содружеством, построенным при значительной поддержке Минбара. Начала работу в 2257 году. Основной совет состоит из дипломатов пяти главных держав: Земного альянса, Федерации Минбара, Центаврианской республики, Режима Нарна и Империи Ворлона. Также существует Лига неприсоединившихся миров, конгломерат разномастных менее могущественных цивилизаций. За двенадцать лет до начала первой серии «Вавилона-5» между Землей и Минбаром только-только отгремела война. Поводом послужил нелепый инцидент первого контакта, в котором погиб Дукхат, лидер Минбара. Итогом стал полный разгром земных войск намного более развитым противником и тотальная война на уничтожение. На пороге полной и безоговорочной победы Минбара, во время «Битвы на рубеже» – на орбите Земли – командование Минбара внезапно прекратило атаку и объявило о капитуляции. Причины этого неожиданного поступка, разумеется, будут раскрыты по ходу сериала и в полнометражном телефильме «Вавилон-5: В начале». Доминирующей (но далеко не единственной) сюжетной линией сериала является противоборство двух древних рас: ворлонцев и теней. Еще более древние расы покинули галактику и остались «на хозяйстве» парочку идеологических антагонистов, которые должны приглядывать за молодыми расами и направлять их развитие. Ворлонцы следуют идеологии порядка, подчинения и субординации – и считают, что именно через нее должно происходить развитие молодых рас. Квинтэссенцией ворлонской философии считается вопрос: «Кто ты?». Который они, естественно, регулярно озвучивают по ходу сериала. Тени придерживаются прямо противоположной точки зрения, их вопрос звучит как «Что вы хотите?», и они видят развитие через хаос и выживание сильнейшего. В определенный момент две древние расы перестали ограничиваться подталкиванием молодняка в нужном направлении и наблюдением за результатами и перешли к активным действиям, выясняя ответы на философские вопросы с помощью зуботычин, этнических чисток и при поддержке сформировавшихся «кружков по интересам».

Само собой, «Вавилон-5» не опускается совсем уж до противопоставления «хороших» и «плохих» – он, конечно, делает это, но в разумных пределах. И в случае с главным глобальным конфликтом это точно совсем не так. Даже если ворлонцы, в целом, производят впечатление более вменяемых существ, все равно это даже не «добро с кулаками», а «добро со Звездой Смерти и генетическими манипуляциями».

Очень часто педалируется тот факт, что «Вавилон-5» получил некую третьеразрядную премию Space Frontier Foundation Award с формулировкой «За лучшую картину будущего». Что, конечно, очень льстит поклонникам сериала, всех прямо распирает от гордости. У «Вавилона» есть, правда, награды «Эмми» (за компьютерную графику, кстати) и «Хьюго», а не вот эта неведомая зверушка. Но присуждает эту награду Национальная ассоциация космических учёных, астронавтов и инженеров (реально, так и называется: National Association of Space Scientists, Astronauts and Engineers). Мол, научное сообщество похвалило. За vision, так сказать, of the future, мать его.

При этом очевидно, что формулировка совершенно идиотская. И не стоит по этому поводу питать каких-то иллюзий. «Картина будущего» красива, неглупа, целостна и внутренне логична – очень сложно желать от телесериала чего-то большего. В то же время, даже с точки зрения кухонной футурологии весь этот чудесный мир с трудом выдерживает серьезную критику. Это будущее глазами хорошего фантаста 60-х или 70-х годов. Но никак не 80-х или тем более 90-х. «Схизматрица» Брюса Стерлинга – это 1985 год. И это действительно картина будущего, о которой можно как-то всерьез говорить. В «Вавилоне-5» в XXIII веке живут такие же люди, как и в конце XX века, только летают на космических кораблях, осваивают новые планеты и бесседуют с антропоморфными инопланетянами. Фэнтези без эльфов и магии. Ну, почти.

Об этом стоит помнить. И это не отменяет того факта, что «Вавилон-5» оказался лучшим в своем роде космическим телесериалом. В тех условиях сделать еще лучше было практически невозможно. Не «Схизматрицу» же экранизировать – вы вообще представляете себе это зрелище в телевизионном формате, его бюджет и степень смотрительности? Как и степень гиковщины.

АТАКА КЛОНОВ

Пилотная серия «Вавилона-5» (позже выпущенная отдельно как полнометражный фильм) вышла в феврале 1993



▲ Наггулы терроризируют галактику!

▼ Шеридан всем так дорог, что в серии, где он умирает (во второй и вроде бы окончательный раз), он на самом деле не умирает.





года. Возникла, в общем-то, несколько неловкая ситуация – буквально за несколько недель до этого вышел pilot Star Trek: Deep Space Nine. В котором тоже действие проходило на космической станции. Идея, конечно, была на поверхности. И, строго говоря, космическая станция – это практически тот же самый космический корабль, только большой и не летает от планеты к планете. Но практически одновременный выход двух сериалов о космических станциях выглядел некоторым издевательством над зрителем и поднимал вопросы о том, кто у кого украл идею – пусть и, мягко говоря, не совсем оригинальную. Вопросы вряд ли имеют какой-то особый смысл, несмотря на то, что на них даже есть ответы – как минимум со стороны Стражинского.

Действительно, несмотря на то, что по хронологии «Вавилон-5» вышел немного позже, концепция сериала, со сценарием пилота, развернутыми синопсисами и прочими материалами была представлена студии Paramount (которая и занимается выпуском «Стар Трека»), еще за четыре года до выхода обоих сериалов. И совершенно не исключено, что именно она послужила фундаментом для Deep Space Nine. По всей вероятности, у фанатов «Стар Трека» есть какое-то альтернативное мнение. Правдоискательством здесь заниматься бессмысленно, все сведется к личным предпочтениям. Лучше попытаться сохранить объективность и признать, что мы абсолютно необъективны и нам наплевать на «альтернативную точку зрения», мы даже рассматривать ее не будем. По причинам исторического характера мы абсолютно предвзяты в том, что касается «Вавилона-5»: Стражински весь в белом, а в «Стар Треке» люди только что в лосинах не ходят, ну о чем тут говорить.

Вообще Стражинский в прошлом был одним из создателей (формально, если быть точным, исполнительным редактором) еще одного любимого сериала нашего детства – «Капитана Пауэра и солдатов будущего». Это который про «Включить энергию!» и робота Сорана, цифровавшего людей и в таком виде засасывавшего их в себя. Тоже пересмотрите на досуге, это невероятный, невозможный, немыслимый трэш для детей младшего школьного возраста. Сложно выдержать даже половину первой серии. А в детстве мы выдерживали все двадцать с лишним и еще просили добавки!

Очевидно, что концепция «Капитана Пауэра» была не авторства Стражинского – это был такой специфический проект, который пытался продавать детские игрушки. То же, в общем, специфические – с обратной связью, можно было в определенные моменты «стрелять» в экран и набирать очки. Не забывайте себе голову, короче. Кроме этого, его career highlights включали и другой разномастный трэш, вроде He-Man и «Техасского рейнджера». Но это тот самый случай, когда не человек говнодел, а жизнь такая. Работа. Что он впоследствии и доказал. К моменту, когда была готова концепция «Вавилона-5», Стражинский имел громадный телевизионный опыт. И попытался его воплотить во что-то пристойное, к чему душа лежала. И заодно учсть все ошибки предыдущих проектов, в которых он участвовал. В первую очередь, ошибки в бизнес-планировании и бюджетировании. Похоже, частью стратегии по «учету ошибок» была установка «хочешь сделать что-то правильно – сделай это сам», что вылилось в невероятную по масштабам и объему работы вовлеченностя создателя в свой проект. Он не просто все придумал, распланировал

КЛЮЧЕВЫЕ ПЕРСОНАЖИ «ВАВИЛОНА-5»

ДЖОН ШЕРИДАН
(БРЮС БОКСЛЕЙТЕР)
Командующий станцией «Вавилон-5», начиная со второго сезона. Сменил на этом посту командора Синклера.



ДЖЕФФРИ СИНКЛЕР
(МАЙКЛ О'ХАРА)
Командующий станцией «Вавилон-5» в первом сезоне. Один из важнейших персонажей сериала (особенно для третьего сезона).



ДЕЛЕНН
(МИРА ФУРЛАН)
Посол Минбара на станции «Вавилон-5».



СЬЮЗАН ИВАНОВА
(КЛАУДИЯ КРИСТИАН)
Первый офицер (фактически старший помощник командующего станции) «Вавилона-5».



МАЙКЛ ГАРИБАЛЬДИ
(ДЖЕРРИ ДОЙЛ)
Глава службы безопасности «Вавилона-5».





и спродюсировал. Он еще и лично написал практически 90% сценариев эпизодов сериала. Если быть точным – это 92 серии, не считая полнометражных фильмов. Это страшный объем.

▲ Здравствуйте! Меня зовут Спойлер!

▼ Нет, это еще не конец!

ГОЛОС ПОКОЛЕНИЯ

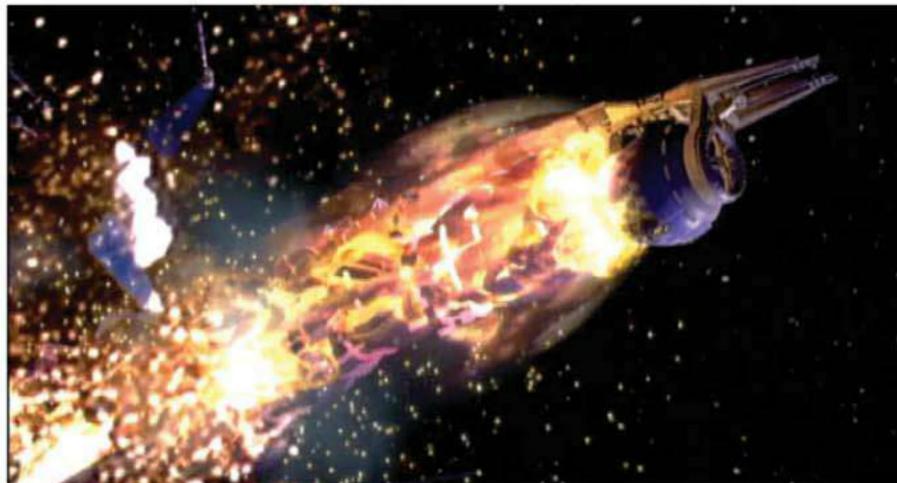
«Вавилон-5», при всей «компактности» повествования (так или иначе все отцентровано по одноименной космической станции), мыслит глобально. Судьбы галактики, хаос и порядок, политика, скандалы, интриги, расследования. Опять же, отсылки к христианской мифологии – что с точки зрения американского зрителя добавляет глубины и философичности. Русскими, правда, оно почти не считывается, если в кадре не разожгут для тех, кто не в теме: про «Гефсиманский сад» слышали пара процентов населения и несколько воинствующих атеистов, которым это нужно для полемики с верующими.

И вот в этом смысле «Вавилон-5» поставил новую планку для кинофантастики – это был новый стандарт. А отсюда и влияние на весь жанр: как на телевизионный, так и в значительной мере на игровой. На «Вавилон-5» нельзя было не оглядываться. Без таких оглядок не было бы перезапуска Battlestar Galactica в том виде, в котором мы его увидели: без излишней клоунады, с психологизмом, но только с большим уклоном в политику. И в роковых женщинах-роботов, конечно. Battlestar Galactica – снятая по-современному, десять лет-то прошло – фактически стала надстройкой, задавшей новый стандарт. И, очевидно, породивший подражателей, вроде SGU: Stargate Universe, который взял оттуда на вооружение все, что только мог взять. И как результат стал единственными «Звездными вратами», которые можно смотреть с удовольствием, а не с содроганием. Что, к сожалению, не сделало его успешным – продержалась он только два сезона. В отличие от более кондовых – с любой точки зрения – ранних «Звездных врат».

«Вавилон-5» продержался пять сезонов, хотя уже к концу четвертого были опасения за будущее сериала. Вплоть до того, что финал сериала был снят по ходу четвертого сезона, а не пятого. На всякий случай. Пять сезонов – это очень солидно, если речь не о «Санта Барбара». Жутковатый Stargate SG-1 продержался десять сезонов, где-то на середине превратившись в абсолютный кошмар (а я знаю людей, которые выдержали это целиком – из спортивного интереса). И этому, наверное, есть какое-то разумное объяснение. Но очевидно, что это аномалия и вообще произведение совсем другого калибра. «Вавилон-5» дошел до логичного финала, практически до точки, не превратившись в графоманию и посмешище. Дальше был простор и для полнометражек, и для спин-оффов. Есть мнение, что на самом деле даже четырех сезонов было бы достаточно – пятый сезон слабее четвертого. Но, в целом, все приятно и душеполезно и в таком варианте.

По задумке Стражинского, за «Вавилоном-5» должно было последовать ответвление «Крестовый поход» – отдельный сериал в той же вселенной. Между двумя сериалами проложили мостик: полнометражный фильм «Призыв к оружию» (A Call To Arms). Но в силу целого комплекса причин «Крестовый поход» был закрыт после тринадцати серий. Попытки продолжить сериал на другом телеканале ни к чему не привели.

Новая попытка воскрешения «Вавилона-5» была предпринята в 2002 году с запуском полнометражного телефильма «Легенда о рейнджерах», фактически пилота нового сериала о, как следует из названия, рейнджерах – это такая специфическая военная организация, если вы вдруг



ЛОНДО МОЛЛАРИ

(ПИТЕР ЮРАСИК)
Посол Республики Центавра на «Вавилоне-5».



Г'КАР

(АНДРЕАС КАТСУЛАС)
Посол Нарна на «Вавилоне-5».



СТИВЕН ФРАНКЛИН

(РИЧАРД БИГГС)
Главный врач «Вавилона-5».



АЛЬФРЕД БЕСТЕР

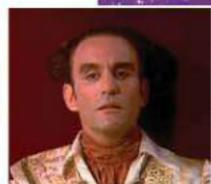
(УОЛТЕР КЕНИГ)
Агент Пси-корпуса. По совместительству – Чехов из «Стар Трека».



ОСНОВНЫЕ РАСЫ «ВАВИЛОНА-5»

ЛЮДИ

Земля и ее колонии объединены под властью Земного альянса с демократической формой правления и всенародно избранным президентом. На Земле существуют отдельные страны и единое наднациональное правительство. Ряд колоний (например, Марс) тяготеет к сепаратизму. Политическая ситуация на Земле – одна из важных тем «Вавилона-5». Забегая вперед скажем, что тут будут и политические убийства, и переворот, и переход к тоталитаризму, и гражданская война. Первой расой, с которой столкнулись земляне, были центавриане. В 2156 году именно от них были получены технологии, позволившие эффективно пользоваться гиперпространством, что в итоге привело к мощному скачку в области науки. Победа в войне с Дилгаром укрепила позиции Земли как мощной галактической державы. Как и странная война с Минбаром, из которой формально земляне вышли победителями.



ЦЕНТАВРИАНЕ

Увядющая империя, пик могущества которой давно прошел. Не имеют отношения к Альфе Центавра. Внешне крайне похожи на землян, на чем поначалу пытались играть и вводить людей в заблуждение. С биологической точки зрения отличия значительны (у самцов, например, есть щупальца, которые на самом деле... не щупальца). Мужчины выделяются веерообразной прической-гребнем. До определенной степени культура центавриан – это аллюзии на тему Римской Империи. Вплоть до того, что формально это как бы республика, но с императором. В прошлом страшно угнетали расу нарнов, осуществляли геноцид и не без успеха пытались забомбить их в каменный век. Что нарны очень хорошо помнят.



МИНБАРЦЫ

Одна из самых технологически продвинутых цивилизаций в галактике. Летала в космос еще тысячу лет назад и участвовала в первой войне с Тенями на стороне своих «кураторов» ворлонцев. Культура Минбара – это, условно говоря, что-то вроде японцев, но с религиозным (мистическим даже конфуцианским) поворотом. Само название расы отсылает к «минбару» – это такая трибуна в мечети (а не мини-бар). Но неверно было бы считать, что это такие вавилонские мусульмане – хотя определенное влияние ислама можно найти. Минбарское общество поделено на три касты: воинов, рабочих и клериков. Сами минбарцы похожи на людей, но на голове у них характерный костяной гребень. И еще они лысые. Волосы на лице могут быть, обычно это свидетельствует о происхождении от политико-религиозного лидера прошлого – Валена (пророка, святого и проч. для всех минбарцев).

НАРНЫ

Не так давно освободившаяся от центаврского рабства агрессивная и «динамично развивающаяся» раса с чертами рептилий. Большинство нарнов следуют вероучению, изложеному в священной книге Г'Кван – это такой аналог Корана, вплоть до того, что книгу нельзя переводить на другие языки. Выделяются в том числе тем, что среди нарнов нет телепатов. Когда-то они были, но все вымерли, и ген утерян. Этому, разумеется, будет дано объяснение в сериале. В XXII веке тогда еще недостаточно развитых нарнов посетили центавриане и, недолго думая, устроили им сталинизм и коллективизацию. После освобождения (преимущественно методами партизанской войны) нарны испытывают к центаврианам не очень дружественные чувства и мечтают всех их закопать на два метра в землю.



Фонд
Михаила
Прохорова

СТРАТЕГИЧЕСКИЙ ПАРТНЕР ФЕСТИВАЛЯ

СВЯЗЬ ИНВЕСТ

ПОДДЕРЖКА
ФЕСТИВАЛЯ
ВАВИЛОН-5

▼ Постаревший
Шеридан (и, собственно,
Бокслейтнер) в
«Затерянных сказаниях».



не смотрели «Вавилон-5». Дальше фильма дело не пошло, необходимую аудиторию кино не собрало. Реально на этом все и остановилось. В 2007 году на DVD был выпущен еще один телефильм, разбитый на две части – «Забытые сказания», формально «антология» из двух короткометражек. Проект предполагал развитие, но так его и не получил. Стражинский периодически проводит переговоры с Warner Bros. на предмет продолжения банкета, но подчеркивает, что на пустую болтовню тратить время не хочет и штамповать телефильмы тем более. Его цель – крупный бюджет и полнометражный фильм, предназначенный для широкого проката (т.е. для кинотеатров). Время от времени появляются сообщения, что дело сдвинулось с мертвой точки, но реально никакого развития они не получают. Что характерно, со слов Стражинского, ранее Warner Bros. предлагали ему снять полный метр, но он предпочел сделать «Забытые сказания». Формально потому что не мог себе представить фильм без актеров Андеаса Катсуласа и Ричарда Биггза, которых с нами уже нет.

Сам Стражинский сейчас занимается преимущественно написанием сценариев – что, разумеется, абсолютно неудивительно. Причем это не только сценарии фильмов, но и сценарии комиксов: у Стражинского громадная комиксовая библиография, включаящая и Человека-паука, и Супермена, и вообще все подряд – он успел поработать и с Marvel, и с DC Comics. Киносценарии, например, включают «Подмену» Клинта Иствуда и сюжет «Тора». Примечательно, что Стражинского звали запускать Star Trek: Enterprise, но тот отказался.

Франчайз «Вавилон-5» не расположился во всех направлениях, как тот же «Стар Трек». Да, есть комиксы. Есть десятки книг. Была даже коллекционная карточная игра. Масштаб есть, но это не топовый франчайз. Опять же повторюсь – ни одной реально вышедшей компьютерной игры. По рейтингам «Вавилон-5» всю дорогу уступал Deep Space Nine, пусть и незначительно. И не стал таким феноменом массовой культуры, как «Стар Трек». Персонажи не получили иконического статуса отважного капитана Кирка и галахического вулканца Спока. Но для всех нас Шеридан и Лондо намного роднее. Наше поколение сравнивает все телевизионные или игровые космические эпопеи в первую очередь с «Вавилоном-5». И, наверное, ничто не может этого изменить. **СИ**



▲ Император
Моллари сейчас
расскажет вам
историю.

26 ОКТЯБРЯ 6 НОЯБРЯ БОЛЬШОЙ ФЕСТИВАЛЬ МУЛЬТИФИЛЬМОВ

2012

К 100 ЛЕТИЮ РОС- СИЙСКОЙ АНИ- МАЦИИ: ЛУЧШАЯ АНИ- МАЦИЯ СО ВСЕГО МИРА, 13 ДНЕЙ 12 ПЛОЩА- ДОК, 21 СТРАНА, 500 МУЛЬ- ФИЛЬ- МОВ 25000 ЗРИ- ТЕЛЕЙ

В ЭТОМ ГОДУ РУССКАЯ АНИМАЦИЯ ПРАЗДНУЕТ СВОЕ СТОЛЕТИЕ! РОДО ВЕК НАЗАД ВЛАДИСЛАВ СТАРЕВИЧ ПРЕДСТАВИЛ ПУБЛИКЕ ФИЛЬМ «ПРЕКРАСНАЯ ЛЮКАНИДА» – ПЕРВЫЙ РУССКИЙ МУЛЬТИФИЛЬМ И ПОСОВМЕСТИТЕЛЬСТВУ ПЕРВОЕ В МИРЕ КУКОЛЬНОЕ КИНО. ВСЮ ДЕКАДЕ НАШИ АНИМАТОРЫ ПРЕДСТАВИМ САМЫЕ ЗНАЧИТЕЛЬНЫЕ РАБОТЫ РОССИЙСКИХ АНИМАТОРОВ ЗА ПРОШЕДШИЙ ВЕК, ПОСВЯТИМ ЭТОЙ ДАТЕ СЕРИЮ ЛЕКЦИЙ ИЗВЕСТНЫХ КИНОВЕДОВ.

26 ОКТЯБРЯ-11 НОЯБРЯ
ВЫСТАВКА «ГЕРОИ АНИМАЦИИ»
ARTPLAY/Н. СЫРОМЯТНИЧЕСКАЯ, д. 10, СТР. 3

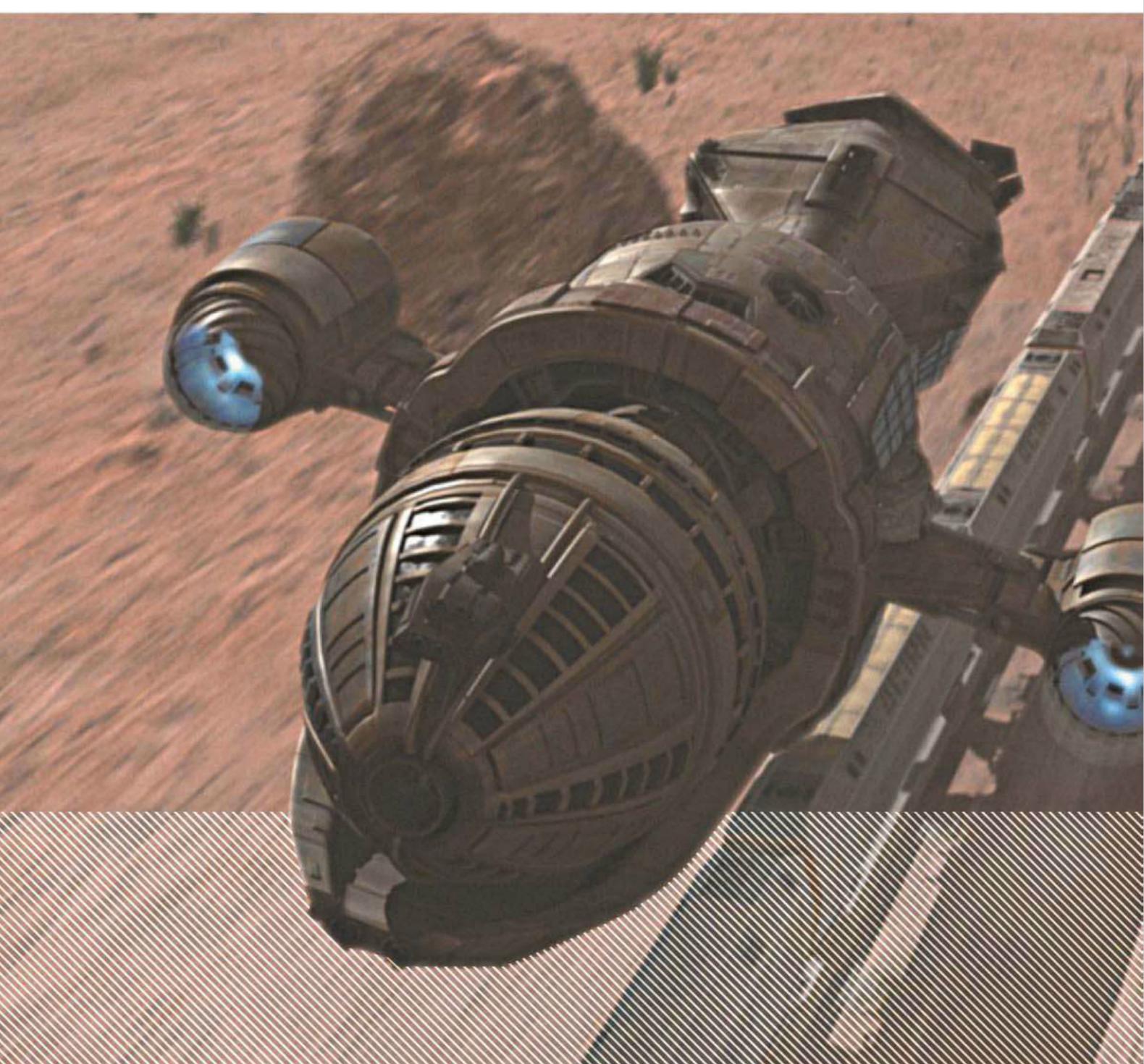
3,4,5 НОЯБРЯ
ФАБРИКА МУЛЬТИФИЛЬМОВ
ПРОЕКТ ФАБРИКА/
ПЕРЕВЕДЕНОВСКИЙ ПЕРЕУЛКА, д. 18

WWW.MULTFEST.RU
WWW.FACEBOOK.COM/BIGCARTOONFESTIVAL

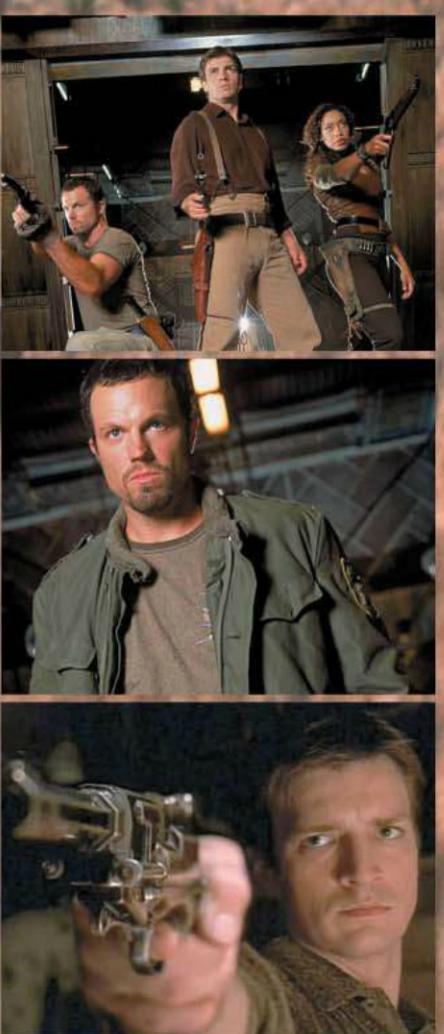
РЕКЛАМА



СВЕТЛЯЧОК в космической тьме



СЕРИАЛ «FIREFLY» («СВЕТЛЯЧОК»). ВСЕГО ЧЕТЫРНАДЦАТЬ СЕРИЙ, ИЗ КОТОРЫХ ОДНУ ДАЖЕ ПО ТЕЛЕВИЗОРУ НЕ ПОКАЗАЛИ, А ДОБАВИЛИ ТОЛЬКО В DVD-ИЗДАНИИ. ОН БЫЛ РАНО ЗАКРЫТ КОМПАНИЕЙ-ПРОДЮСЕРОМ, ВЕЛИКОЙ И УЖАСНОЙ «FOX TELEVISION» ЗА НИЗКИЕ РЕЙТИНГИ, НО НА ФОНЕ ПРОЧИХ «РАНО ЗАКРЫТЫХ» ТЕЛЕВИЗИОННЫХ СЕРИАЛОВ, НАСЧИТЫВАЮЩИХ ДЕСЯТКИ ЭПИЗОДОВ, ЕГО, МОЖНО СКАЗАТЬ, И ВОВСЕ НЕ БЫЛО. ТЕМ НЕ МЕНЕЕ, ОН УВЕРЕННО СТОИТ В РЯДУ НАУЧНО-ФАНТАСТИЧЕСКОЙ КЛАССИКИ, И ПУСТЬ ТЯГАТЬСЯ НА РАВНЫХ С МОНСТРАМИ ВРОДЕ «ЗВЁЗДНОГО ПУТИ», КОНЕЧНО, НЕ МОЖЕТ, НО СВОЁ МЕСТО В ИСТОРИИ ЗАНЯЛ. И АРМИЮ ФАНАТОВ, ИМЕНУЮЩИХ СЕБЯ «BROWNSCOATS» («КОРИЧНЕВЫЕ ПЛАЩИ»), СОБРАЛ ВНУШИТЕЛЬНУЮ.

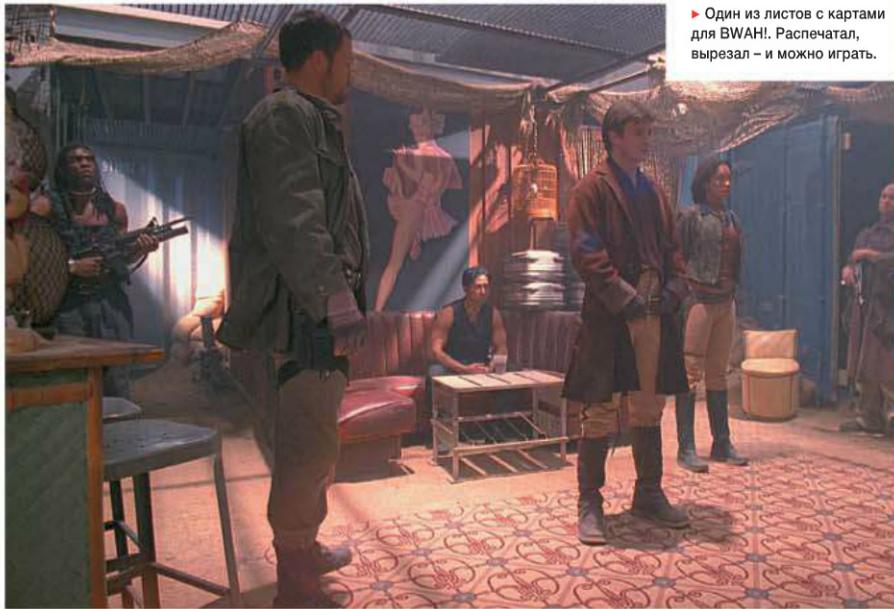


B

чём же секрет? Сложно сказать вот так сразу, тем более мне – я фанат, и потому субъективен. Попробую рассказать по пунктам – может, получится понятно. Во-первых, это сериал про космос. Но не об огромных звездолётах, отважных капитанах в чистеньких мундирах, смелом ступании туда, куда не ступала нога человека, и прочих торжественных пафосных вещах, нет. О космосе, который стал привычным и бытовым, как для нас сейчас привычны поездки на автомобиле. Когда экипаж корабля состоит не из специально отобранных высокопрофессиональных специалистов, у каждого из которых спортивный разряд, учёная степень и плакатный волевой подбородок, а из людей, более похожих на обычных, романтика дальних просторов както острее чувствуется. Во-вторых, собственно, персонажи, раз уж мы о них. Всегда очаровательные, глубоко проработанные (и отличные сыгравшие, отдельно замечу). Каждый со своим характером и своей историей, и хоть характеры эти поначалу кажутся стандартными жанровыми клише, но это такая авторская ловушка – каждый из появляющихся на экране, пусть даже мельком, обладает яркой индивидуальностью, и забыть или перепутать их не получится никак. Не получится в их компании и заскучать – и тут мы переходим к «в-третьих». В-третьих, «Светлячок» безумно радует диалогами. Его создатель, Джосс Уайдон, славен, помимо всего прочего, именно тем, что умеет писать феерически красивые реплики, избегая как затёртых киношных штампов, так и чрезмерной неестественной «художественности». Это верно, понятное дело, для английского языка – стопроцентно адекватного перевода сериала на русский нет, а имеющиеся, хоть и хороши, но многие тонкости упускают. И это ещё не упомянут жаргон, придуманный для сериала (по его употреблению мгновенно опознаются фанаты «Светлячка» в Интернете),

и китайские фразы, тут и там попадающиеся в речи героев (в будущем слияние культур и наций породило знатный винегрет, а из языков выжили два самых распространённых, английский и китайский, объединившихся в один). На четвёртом месте – антураж. Казалось бы, космический вестерн – приём довольно банальный. С незапамятных времён космос в художественных произведениях преподносился как американский фронт – передовой рубеж расселения человечества, место для отважных и смелых людей. Но мало где решались сделать вестерн не только по духу, но и по видеоряду. Сочетание плащей и шляп с космическими кораблями, а револьверов с компьютерами – смотрится совершенно очаровательно.

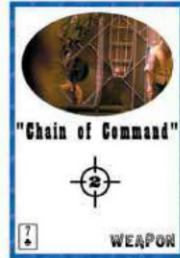
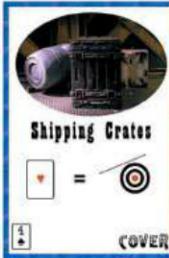
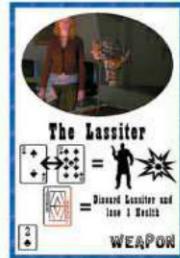
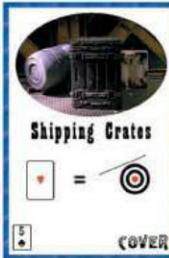
Веке примерно в 24-м Земля окончательно перестала быть пригодна для нормальной жизни, и значительная часть человечества отправилась колонизировать новые миры. Была найдена большая система с множеством планет и лун, пригодных для terraформирования – её и заселили. Те небесные тела, что ближе к солнечику,terraформировали в первую очередь, и там нормальное такое фантастическое будущее с летающими автомобилями, стратосферными небоскрёбами и всем прочим. Те же, что по окраинам, переделывались в пригодные для жизни по остаточному принципу, поэтому по большей части имеют климат очень так себе. Селится на окраинных планетах и лунах всякое отребье, из центра снабжаются скучно, и по большей части вынуждено выживать собственными силами – вот у них как раз и есть натуральный вестерн с лошадьми, винчестерами и вицелицей перед домиком шерифа. Ни шатко ни валко, жили люди таким манером лет сто, а потом центральные планеты, объединившиеся к тому моменту в Альянс, решили навести на окраинах порядок. Окраинным обитателям это ожидаемо не понравилось, так что случилась война. И Независимые (именующие себя также «коричневыми плащами» за цвет уни-



Группа Bedlam Bards на одном из концертов в поддержку своего альбома On The Drift.



► Один из листов с картами для BWAH! Распечатал, вырезал – и можно играть.





▲ Битва в долине Серенити.

▼ А это – корабль «Серенити», названный в её честь.



формы) её проиграли. Несколько лет спустя и начинается действие сериала. Маленькая компания ветеранов проигравшей стороны бороздит систему на старом разваливающемся транспортнике «Серенити» («Безмятежность» – в честь долины Серенити, где была последняя крупная битва войны), перевозит грузы и пассажиров, совершает мелкие правонарушения, вливает в неприятности и по мере скромных способностей старается не попадаться на глаза Альянсу. Ворчливый, но добрый капитан Мэл Рейнольдс. Старшая помощница Зои, женщина суровая и несгибаемая (капитан в отставке, как-никак). Пилот Уош, добрjak и юморист. Механик Кейли, наивная любительница всего розового и милого. «Специалист по связям с общественностью» (боевик, то бишь) – грубоватый наёмник с женским именем Джейн. Пассажиры – бродячий проповедник пастор Бук, куртизанка Инара, столичный интеллигент доктор Саймон Тэм с сестрой Ривер. Все они запоминаются и влюбляют в себя сразу же. Хорошо прописаны, хорошо сыграны, заставляют себе сопереживать.

Так почему же закрыли «Светлячок»? Понятно, что из-за низких рейтингов, но отчего же они оказались такими низкими, если сам сериал великолепен? Причин несколько. Во-первых, рекламищики «Fox» по какой-то известной только им причине позиционировали «Светлячка» как «научно-фантастическую комедию». Конечно, ряд забавных ситуаций и весёлых шуток там есть, но в целом настрой происходящего на экране – серьёзный и вполне драматический, так что зрители, настроившиеся на просмотр лёгкого развлекательного шоу, оказывались несколько фruстрированы увиденным. Во-вторых, американцы к тому моменту были несколько перекормлены космической фантастикой, которая, к тому же, несколько выходила из

моды. Даже транслировавшийся параллельно со «Светлячком» сериал «Enterprise», основанный на культовой вселенной «Звёздного пути» – и тот держался на честном слове (и тоже был в скором времени закрыт). Если бы «Светлячок» был просто вестерном – глядишь, у него был бы шанс выжить. Но, с другой стороны, тогда он бы не был тем «Светлячком», который так любят. В качестве третьей причины часто называют неправильный порядок показа серий по телевидению – мол, это спутало зрителей и испортило впечатление. Действительно, пилотная серия, называемая «Serenity», показалась руководству канала затянутой, так что её показали второй, а первая в эфир пошла серия «Train Job», изначально являвшаяся второй, – там побольше экшна и юмора. Но лично мне кажется, что этот факт вряд ли смог сильно омрачить впечатление от сериала – тем более что некоторым фанатам «телеизионный» порядок эпизодов понравился больше оригинального.

Как бы то ни было, сериал таки закрыли, причём на самом обидном месте – когда наконец начал прорезаться глобальный сюжет, и обрисовалась интрига. Но я иногда ловлю себя на мысли – а может, оно и к лучшему? Четырнадцать серий, которые есть – это же, по сути, предисловие, где зрителя знакомят с миром и героями, вводят в атмосферу. И, так как ничего остального снято так и не было, «Светлячок» остался атмосферной зарисовкой по повседневную жизнь симпатичных героев. А если бы им пришлось решать проблемы глобального масштаба, часть обаяния бы, наверное, ушла.

Но хоть жизнь сериала на телекранах закончилась, он не умер. Встретить его можно где только не – и сейчас я вам об этом расскажу.

«СВЕТЛЯЧОК» НА БОЛЬШОМ ЭКРАНЕ

...таки появился, хоть и спустя два года после закрытия. Точнее, не он сам, а его полнометражное продолжение. Уидон не смирился с закрытием сериала. Он в первую очередь создатель миров и рассказчик историй, в этих мирах разворачивающихся, поэтому когда ему не дают выложить всё, что он успел напридумывав, он очень расстраивается – вспомнить хотя бы второй сезон его сериала «Dollhouse» (тоже безвременно закрытого), куда, судя по бешеному темпу повествования, были утрамбованы события, изначально расчитанные сезона на три-четыре. Впрочем, «Dollhouse» был позже, а в случае со «Светлячком» Уидон не успел подготовиться к закрытию – то ли не предупредили его заранее, то ли ещё что. Но, тем не менее, не сдался и начал проравливать продолжение. И, спустя два года, таки продавил. Полнометражная лента, называющаяся «Serenity», вышла в американских кинотеатрах 22 августа 2005 года, а в остальном мире месяцем позже – 30 сентября.

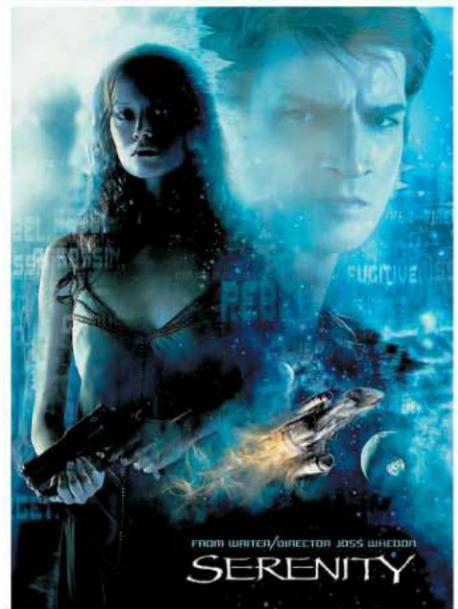
Действие фильма происходит спустя два года после момента окончания сериала. Сюжет раскрывал все тайны, которые Уидон заготовил для зрителей, но так как изначально задумывалось, что их будут раскрывать постепенно, на протяжении доброй сотни серий, они, будучи утрамбованными в два часа экранного времени, производили впечатление отрывочности происходящего. Нет, ничего плохого сказать не хочу – и сценарий, и монтаж выполнены на ура, смотреть фильм интересно как неофиту, так и бывалому фанату сериала. Но если неофит увидит хороший научно-фантастический боевик, то у фаната возникнет странное ощущение – как будто ему дали подробный и развернутый



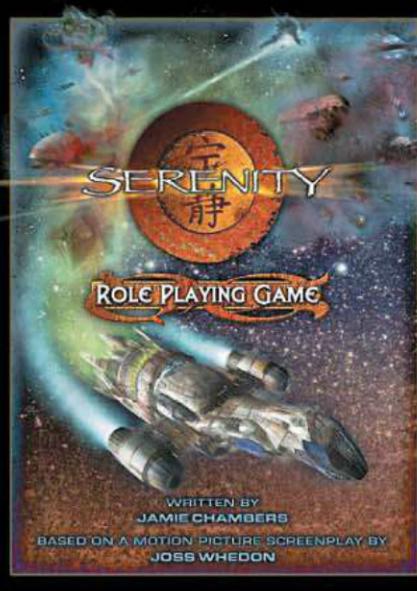
Команда «Серенити».



◀ Пейзажи в полнометражке были совершенно захватывающими. Увы, не всегда они соответствовали духу сериала.



▲ Американский постер полнометражки Serenity.



▲ Обложка базовой книги правил Serenity RPG.



◀ Фейковая фотография коробки с приставочным экшном по "Светлячку".



▼ Обложка комикса Those Left Behind.





▼ Официальные обои для рабочего стола, выпущенные к премьере полнометражки.



тый ответ на вопросы, которые он не только не успел задать, но даже не особенно-то и сформулировал пока. В фильме же всё это показали прямым текстом, лиху, смачно и со скоростью, присущей паркур-экшну Люка Бессона. Не всем это понравилось. Некоторые же моменты, напротив, породили новые вопросы. Почему, к примеру, на борту «Серенити» на момент начала фильма нет Инары и пастора Бука? С каких пор команда берёт с собой на ограбления Ривер? Фильм никаких пояснений не давал.

Зато огромным плюсом фильма с точки зрения отечественного зрителя является то, что его официально перевели на русский язык (присвоив странное название «Миссия 'Серенити'»), показывали в кинотеатрах и выпустили на DVD. Перевод, конечно, не хватает с неба звёзд, убивает несколько шуток и не всегда дотягивает мастерством актёров дубляжа до высокой планки, заданной оригиналом, но он есть. Если для просмотра «Светлячка» нужно учить английский или же искать в Сети фанатский перевод, то чтобы насладиться «Миссией 'Серенити'», достаточно просто купить официальный диск.

«СВЕТЛЯЧОК» В ПРОЧИХ ХУДОЖЕСТВЕННЫХ ЖАНРАХ

...тоже оставил свой след. Приняв во внимание жалобы коричневых плащёй на скомканность сюжета полнометражки, Уидон решил заполнять пробелы придуманной им историей дальше. Ввиду того, что на кино деньги больше давать никто не хотел, для этого были избраны менее дорогостоящие жанры – комиксы и книги.

Первый комикс из трёх глав, носящий название «Those Left Behind», вышел сразу вслед за фильмом и вкратце повествовал о том, что произошло незадолго до событий, показанных в фильме – а точнее, как именно герои дошли до жизни такой. Вот те самые упомянутые выше вопросы про отсутствие на корабле Инары и Бука и прочие – они были хоть и бегло, но освещены. Комикс был вполне красиво нарисован, имел интересный динамичный сюжет, и потому получил заслуженный успех. Следом, в 2006-м, вышел «Better Days», также из трёх глав. Его действие разворачивалось ещё раньше, сразу после событий сериала. Основной линией сюжета было удачное дело, по итогам которого команда «Серенити» подняла изрядные бабки, и то, что из этого вышло. Далее было издано несколько коротких комиксов по одной главе (в основном, в качестве спецматериалов для тех или

иных фанатских слётов). Они были интересными, но глобальный сюжет толком не развивали – так, занятные эпизоды из жизни «Серенити» и её экипажа.

Последним вышел комикс «The Shepherd's Tale», увидевший свет в 2010 году. Сюжетно это самый, пожалуй, значимый на текущий момент комикс. Он повествует об истории пастора Бука. Кто он такой, кем он был и что делал до того, как попал на «Серенити» в первом эпизоде сериала, а также что произошло с ним в промежутке между уходом с корабля в «Those Left Behind» и появлением на экране в полнометражке – всё это подробно и очень душевно рассказано.

С книгами, увы, вышло хуже. Была выпущена новеллизация полнометражки (то есть, художественный пересказ событий фильма), но на этом дело заглохло. К печати планировались ещё два романа, уже не основанные на фильме, а с самостоятельными сюжетами, но Уидон их забраковал как не отвечающие требуемому качеству текста. Один из них, названный «My Own Kind of Freedom», был позже опубликован в Интернете на правах некоммерческого фанфика, второй же забыт, и от него даже названия не сохранилось.

«СВЕТЛЯЧОК» В ВИДЕОИГРАХ

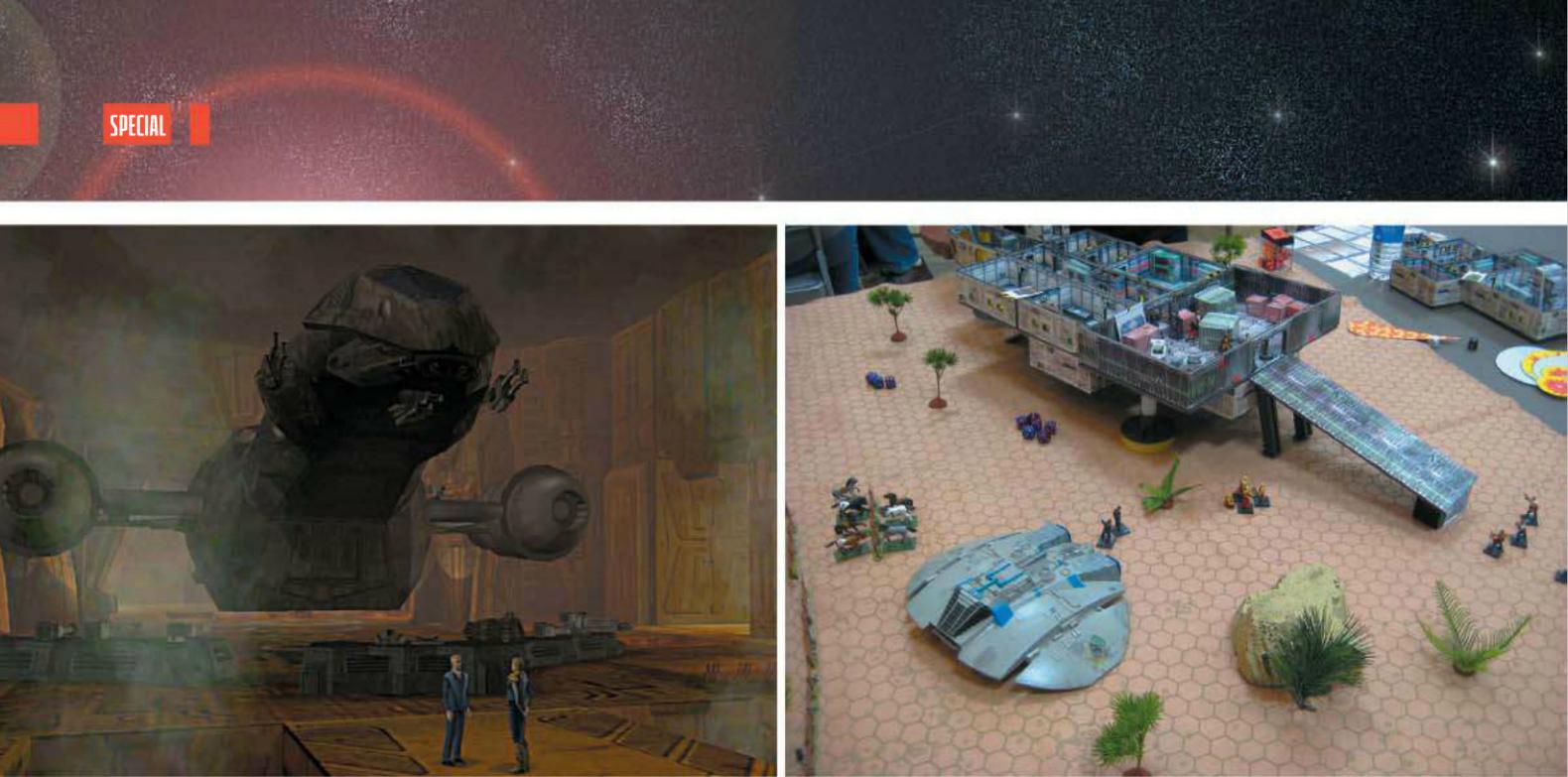
...на удивление не представлен. Хоть он и является практически готовой площадкой для виртуализации в форме типичной «RPG от BioWare» (корабль с компанией разношёрстных харизматичных персонажей, пара десятков планет для посещения, сочные диалоги, моральные выборы и т.д.), но не взошло. Очевидно, копирайтодержатели совершенно потеряли к франшизе интерес после закрытия сериала, так что не предпринимали ни малейших попыток развить её в каком-либо направлении, включая игровое.

Единственная официальная игра по «Светлячку» представляется собой явление таинственное и ускользающее, в реальности которого сомневаются даже самые оптимистичные коричневые плащи. Впервые она была заявлена летом 2006 года. Фирма «Multiverse», разработчик бесплатного движка для MMO-развлечений различных жанров, купила у «Fox» права на создание многопользовательской ролёвки по сериалу, о чём и поспешила поведать фанатам. Фанаты ожидали пришли в восторг (коричневые плащи всегда приходят в восторг от любой, даже самой незначительной новости о том, что об их любимом сериале ещё кто-то помнит), но ручеёк информации

практически сразу иссяк. Известно было, что игру будут делать на движке Multiverse, что она будет похожа на «Star Wars: Galaxies» (в те времена ещё не вышедшую) и на «EVE Online», что будет включать наземные приключения и космические полёты в пропорции примерно пятьдесят на пятьдесят, что можно будет встретить персонажей из сериала и побывать в знакомых местах. И, в общем, всё. Ни одного не только скриншота, но даже концепт-арта в Сеть не просочилось, и даже названия проекта никто не знал, кроме рабоче-предварительного «Firefly MMORPG». Через пару лет молчания даже самые оптимистичные фанаты поняли, что игра, похоже, загнулась. В 2008-м «Multiverse» переключилась на производство браузерных игр для фейсбука, окончательно забив на «большие» проекты, а в декабре 2011-го и вовсе закрылась по причине финансовой неуспешности. Ни одного слова о светлячковой ролёвке, помимо изначального пресс-релиза, от неё так никто никогда и не услышал, поэтому неизвестно даже, начиналась ли как таковая разработка или же одной покупкой прав дело и ограничилось.

Летом 2011 года, за несколько месяцев до окончательного банкротства «Multiverse», интернет-сообщество обрадовали сообщением о том, что небольшая компания инди-разработчиков, именующих себя «DarkCryo Entertainment», подхватила знамя MMORPG по «Светлячу» из слабеющих рук мультиворсовцев. Правда, и в этот раз всё вышло не гладко – получить у «Fox» права на использование светлячковых копирайтов не удалось, так что игра позиционируется как «некоммерческое пародийное произведение», и неизвестно, насколько там будут соблюдены реалии мира и встретят ли мы знакомых персонажей, или нас будут ждать капитан Рэй Менольдс и корабль «Calmness». Проект получил название «Firefly Universe Online», но за полтора года, прошедших с момента его анонса, никаких подробностей, опять-таки, не появилось. На сайте «DarkCryo» висит лишь короткое, в две строчки, сообщение о том, что «не волнуйтесь, игра будет», но нет даже её логотипа.

Фанатское творчество оказалось на удивление непродуктивным в части видеоигр. Две с половиной аркадных стрелялок в восьмивитном стиле да пригоршня модов. Стрелялки были настолько бездарными, что канули в Лету практически сразу, и сейчас я о них вообще никакой информации найти не смог, так что упомянул по памяти (надеюсь,



▲ Мод для Freelancer. К сожалению, от «Серенити» там только внешний вид.

▼ Мод для FTL: Faster Than Light. Здесь автор хотя бы интерьер постарался передать средствами игры – впрочем, всё равно получилось нечто.

▼ Mod Serenity Valley для Star Wars: Battlefront II. Есть и второй, но он ещё более страшный, так что я не буду вам его показывать.

▲ Игровое поле, сооружённое фанатами для партии по «Светлячку», использующей самостоятельную модификацию правил тактической игры «Old West».



поверите мне на слово), да и с модами ситуация далека от радужной. Большинство из них ограничивалось тем, что добавляло в какой-нибудь космосим модельку «Серенити». Механика и сюжетная подоплётка игры при этом оставались неизменными, поэтому большой ценности такие моды не представляют – чистая косметика. Таковы, к примеру, моды для «Freelancer», «X3: Reunion» и недавно вышедшей «FTL: Faster Than Light». Более объёмные моды, претендующие на нечто большее, чем замена внешнего вида, тоже были, но, увы, приказали долго жить ещё на ранних стадиях разработки. К примеру, мод «Serenity Valley» для «Star Wars: Battlefront II» должен был (как несложно догадаться по названию) позволить игрокам принять участие в битве в долине Серенити, но помер, успев породить лишь пару скриншотов. Большой и амбициозный мод для «Half-Life 2», обещавший захватывающий сюжет, массу диалогов и чуть ли не нелинейность с ролевой прокачкой, не дожил даже до этой стадии.

«СВЕТЛЯЧОК» В НАСТОЛЬНЫХ ИГРАХ ...представлен заметно лучше, чем в компьютерных. Официальная игра всё та же одна, но она хотя бы есть. Это «Serenity RPG» – настольная ролёвка, выпущенная в 2005 году по следам полнометражной ленты. Права у создателей были только на фильм, так что сериал упоминать они права не имели (по крайней мере, напрямую), но всё равно наполнили книгу правил многочисленными отсылками – достаточно расплывчатыми, чтобы нельзя было к ним придираться, но вполне прозрачными для любого, знакомого со «Светлячком». Игра позволяет отыгрывать приключения вольных странников и мелких преступников (то есть, аналогов главных героев фильма и сериала), достаточно проста в освоении даже для тех, кто с настольными RPG незнаком, и содержит много информации о мире «Светлячка». Однако, делалась книга в спешке и страдает большим количеством недостатков чисто типографического характера. Множество

опечаток, огрызов вёрстки (одна из страниц, к примеру, имеет настолько тёмный фон, что текст практически нечитаем) и даже целые пропущенные разделы (в частности, алфавитный указатель, без которого ориентироваться в двух с лишним сотнях страниц, мягко говоря, затруднительно). Тем не менее, игра мгновенно завоевала огромную популярность в среде коричневых плащей. К ней тут же появилась масса самодельных дополнений – исправления и расширения правил, новые корабли, новые виды оружия и снаряжения и т.п. Базовая книга правил переиздавалась пять раз (последний раз в 2009-м), и к ней вышло два официальных дополнения («Six-Shooters & Spaceships» и «Big Damn Heroes Handbook»), а также отдельный сборник готовых приключений «Serenity Adventures».

Неофициальные настольные игры оказались не менее успешными. Практически сразу же после выхода сериала фанатами была создана карточная игра «BWAH!», основанная на механике игры «Bang!», имитирующей

ковбойские дуэли Дикого Запада. Это нечто среднее между «Мафией» и «Манкином» – между игроками случайным образом распределяются роли (капитан, мэр, охотник за головами и т.д.), некоторые из которых оглашаются, а некоторые остаются скрытыми (например, кто капитан известно всем, а вот охотника за головами приходится вычислять по косвенным признакам), после чего те, кому достались роли сторонников Альянса, пытаются уничтожить капитана и его команду, те, в свою очередь, сопротивляются, а оказавшиеся мирными жителями просто пытаются выжить. Карты проиллюстрированы скриншотами из сериала, и был разработан даже дизайн коробочки для их хранения. К игре вышло четыре дополнения («Those Left Behind», «This Land», «Goram Plans...» и «Local Color»), каждое из которых содержит новые карты и расширения для правил. Игра распространяется бесплатно, и её можно свободно качать и распечатывать (включая и коробочку для хранения карт, да).



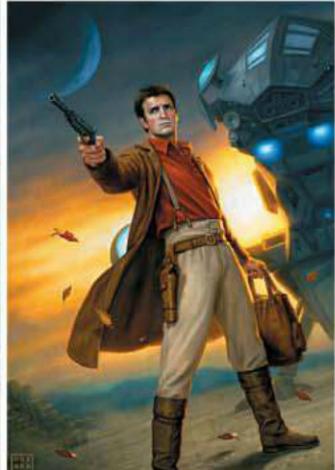
Группа БелФасТ в тематическом образе для песни «Герой Кантона».



Фанатское творчество – шаттл отчаливает от «Серенити».

◀ Файковый скриншот ролевой игры по «Светлячу» (судя по диалоговому колесу, явно вдохновлённой серией Mass Effect).

▼ Фанатское творчество – капитан Рейнольдс со скромной добычей.



Про фанатские переделки более известных игр и говорить не стоит – той же «Монополии», например. Их очень много, но, к сожалению, большинство из них созданы энтузиастами в единственном экземпляре, и максимум, что можно встретить о них в Сети, – пару фотографий жанра «мы с друзьями играем, а вы завидуйте».

«СВЕТЛЯЧОК» В ПРОИЗВЕДЕНИЯХ ДРУГИХ АВТОРОВ

…встречался чаще, чем можно было бы подумать. Его популярность привела к появлению многочисленных пасхалок. Например, в одном из эпизодов сериала «Castle» Натан Филион, исполнитель главной роли, вертится перед зеркалом в костюме Мэла Рейнольдса, которого он, собственно, играл. А в пилотном эпизоде сериала «Battlestar Galactica» можно разглядеть в небе, среди множества космических кораблей, знакомый силуэт «Серенити».

И в видеоиграх сериал всё же присутствовал, хоть и непрямым образом, а в виде актёров. Натан Филион озвучивал старшего сержанта Бака в «Halo: Reach» и «Halo 3: ODST». В озвучке последней также принимали участие Алан Тудик (Уош) и Адам Болдуин (Джейн). Обычный «Halo 3», который не ODST, также не обошёлся без участия наших героя – Филион озвучивал тамошних безымянных сержантов, а Тудик и Болдуин – десантников.

А в «Mass Effect 2» Болдуин, кстати, виртуально присутствует аж два раза: сам собой (точнее, своим голосом) в роли кварианского спецназовца Кел'Ригара и непрямым образом в виде наёмника Заида Массани, который есть неприкрыта пасхалка на Джейна (и любимый автомат с женским именем у него имеется, а как же).

«СВЕТЛЯЧОК» В СЕРДЦАХ ФАНАТОВ

…оставил, как можно догадаться по вышеизложенному, неизгладимый след. Комьюнити поклонников светлячка, может, и не такое обширное, как, скажем, у «Звёздных войн» или «Звёздного пути», но не менее сплочённое и уж совершенно точно – не менее шумное. В смысле, что наткнуться на коричневого плаща в Интернете можно где угодно, и его, как правило, сразу же будет видно. Стоит кому-нибудь в Сети упомянуть «второй сезон» – тут же в комментариях появляются десятки коричневых плащей, ликующих и поддерживающих. Стоит Уидону или кому-то из бывшей съёмочной группы «Светлячка» сказать что-то о нехватке финансирования – через сутки очередь спрашивающих номер счёта, на который можно

перечислить свои кровные, называет сотни человек. Нет, я не преувеличиваю – отмечены случаи именно такого проявления фанатской любви.

И, разумеется, помимо моральной и прочей поддержки, фанаты не чураются и творчества. Его, конечно, сильно меньше, чем, скажем, по тем же «Звёздным войнам», но зато и среднее качество, как правило, повышено. А ещё «Светлячок» очень дружественен к косплеерам – то есть, к тем, кто любит наряжаться в костюмы персонажей. Ничего фантастического выдумывать не надо, обычные джинсы, куртки и футболки вполне подойдут, ведь вопрос только в правильном их подборе, чтобы это соответствовал духу сериала.

Нельзя не упомянуть и такой пласт фанатского творчества, как музыка. Американская гаражная группа Bedlam Bards выпустила целый альбом «On The Drift» с песнями по сериалу, а отечественный коллектив БелФасТ радует ценителей исполнением самостоятельно переведённой на русский язык песни «Герой Кантона» (в одном из эпизодов сериала она играет ключевую роль в сюжете).

«СВЕТЛЯЧОК» В БУДУЩЕМ

…несмотря ни на что, ещё мерцает огоньком надежды. Ни сам Уидон, ни съёмочная группа не забыли, как здорово было снимать этот сериал. Кажется, ни «Баффи», ни «Кукольный домик», ни другие проекты Уидона, пусть тоже сделанные с душой и от всего сердца, не оставили в своих создателях такого сильного желания продолжить их. Натан Филион в своём твиттере некоторое время назад упомянул, что если бы удалось собрать денег на съёмки, он был бы только рад снова сыграть капитана Рейнольдса. Другие актёры, хоть в данный момент и не обижены интересными и хорошо оплачиваемыми ролями, но присоединяются к его мнению. И сам Джосс никогда не скрывал, что «Светлячок» является его самым любимым творением, и, буде представится такая возможность, он с удовольствием вернулся бы к нему.

Хотя долгих десять лет всё никак не складывалось, но они сохранили энтузиазм. И сейчас, когда Уидон выбрался в большой Голливуд, выстрелил хитовым «Мстителями» и, на волне их популярности, протащил на кинозреки снятую ещё три года назад и лежавшую на полке «Хижину в лесу», может, он вспомнит о «Светлячке»? Хотя что это я – он не может о нём вспомнить, потому что он никогда его не забывал. И, может, у нас есть шанс увидеть второй сезон – кто знает?.. **СИ**

SPECIAL

Сергей
Цилорик



Ace Attorney: СУД-АБСУРД

ACE ATTORNEY – СЕРИАЛ, КОТОРЫЙ МОЖНО РЕКОМЕНДОВАТЬ ПРАКТИЧЕСКИ КОМУ УГОДНО, ВЕДЬ ОН ТРЕБУЕТ ОТ ИГРОКА ВСЕГО ЛИШЬ УМЕНИЯ ЧИТАТЬ И НЕМНОГО ДУМАТЬ, А ИНТЕРЕС К РАССКАЗЫВАЕМОЙ ИСТОРИИ ОПРАВДЫВАЕТ НА ВСЕ СТО ПРОЦЕНТОВ. В ПРЕДДВЕРИИ ВЫХОДА ПЯТОЙ НОМЕРНОЙ ЧАСТИ СЕРИАЛА И ЛЮБОПЫТНЕЙШЕГО СПИНОФФА МНЕ ХОЧЕТСЯ ОКИНУТЬ ВЗГЛЯДОМ ДЕСЯТЬ С ЛИШНИМ ЛЕТ ИСТОРИИ ОДНОГО ИЗ ЛУЧШИХ ТВОРЕНИЙ САРСОМ.



Сю Такуми устроился работать в Сарсом, мечтая создать детективную игру, но время для этого он выбрал не самое подходящее: в конце 90-х все, о чем думали большие шишки издательства, сводилось к файтингам и «резидентам». Такуми попал под крыло Синдзи Миками, немного поработал над DualShock-версией Resident Evil 2, а затем получил ответственную должность одного из планировщиков Dino Crisis, которую Миками режиссировал самолично. Ко второй части сериала про исчезновение гигантских рептилий Такуми перестал быть «одним из»: набравшись у Миками опыта, он занял кресло своего ментора, в то время как тот удалился на должность продюсера. Успехи Такуми, очевидно, впечатлили начальство, и после релиза Dino Crisis 2 ему был дан карт-бланш на создание собственной игры, планы на которую он уже давно вынашивал.

Когда Такуми еще был новобранцем в рядах сотрудников Сарсом, он провел некоторое время за препродакшном детективной игры с образовательными элементами, так и не получившей зеленый свет. Тогда же он написал дизайн-документ игры, основанной на выявлении противоречий – и несколькими годами позже эти наработки он использовал для создания нового прототипа – игры об адвокате, которую он назвал «Сабайбан» (от «сабайба» – японского произношения слова survivor – и «сайбан», что в переводе означает «суд»).



Сю Такуми: «В отличие от фильмов и книг, игры интерактивны, поэтому важно, чтобы игрок ощущал, что именно он в роли героя участвует в деле и распутывает его. Детективные игры обычно достигали этого, давая игроку выбрать один вариант из нескольких. Gyakuten Saiban поступает иначе, он не дает пройти дальше, пока вы не укажете на противоречие, и этим самым он добивается ощущения того, что именно вы выиграли это дело своими собственными решениями. В этом смысле Gyakuten Saiban мне видится идеальной детективной игрой».



Первым написанным для Gyakuten Saiban сценарием была история про Стального Самурая. За ней последовало дело двух сестер, но его завязка была столь стремительной, что оно потребовало создания пролога, чтобы постепенно ввести игрока в курс дела.



▲ В DS-переиздание игры была добавлена возможность управления голосом. «Hold it!»



▲ Без улик в суде не сделают ни шагу – а всеми важными вещами, как правило, располагает командующий полицией прокурор.



▲ Типичный кадр из адвентурной составляющей игры.

► Третья глава оригинального Gyakuten Saiban полностью посвящена токусацу- сериалам и их фэндому.



Спустя несколько месяцев работы над прототипом Такуми был готов опустить руки – интересной игры у него не получалось. Игровая механика была сложной: нужно было противопоставлять одним показаниям другие в реальном времени, и промедление вело к проигрышу. Нужно было догадаться, в какой именно момент игра ждет указания на противоречие, а это было непросто и никому не удавалось. К счастью, Такуми удалось нашутать причину недопонимания со стороны игроков и справиться с ней, вынеся на экран кнопки, отвечающие за расспросы свидетелей и представление опровержений, и, что немаловажно, изменив эти самые опровержения с текстовых показаний на более осозаемые улики. По мере того как система обретала форму, становилось понятно, где нужно использовать

возгласы «Objection!», «Hold it!» и «Take That!», о которых Такуми помышлял с самого начала. Он же записал эти реплики для роли будущего protagonista.

Нелегко было и Кумико Суэкане, ответственной за дизайн персонажей. В то время было популярно мнение, что GBA – платформа для детей, а значит, персонажи должны быть помоложе и выглядеть так, чтобы приглянулись самым юным игрокам. Получающиеся результаты, однако, не устраивали ни Такуми, ни Суэкане. Их успокоили выступающие в качестве продюсеров Синдзи Миками и Ацуси Инаба, заверив, что можно обойтись и без «детскости» в дизайне.

Госпожа Суэкане, пожалуй, единственная, кого можно отнести к соавторам игры: из дизайна персонажей во многом складывались и их истории. Именно она

повлияла на прагматика Такуми, желающего в первую очередь создать интригующую детективную историю, и убедила его наполнить игру яркими (порой даже чрезмерно) и запоминающимися образами. Когда, получив добро от продюсеров, она нарисовала protagonista «взрослым», Такуми сразу же понял, каким должен быть характер начидающего адвоката. Главный оппонент героя тоже претерпел ряд трансформаций: поначалу он должен был быть умудренным годами, а их конфронтация, таким образом, отражала бы конфликт поколений, противостояние старой системы и новых идей. Кумико Суэкане была против. «Да вы что! Нужно сделать одноклассника, достойного противника, с которым бы хотелось сражаться, а не какого-то стариакашку!» – заявила она. Пожилой прокурор в

итоге нашел себе место в игре – в качестве такого финального босса.

Получившуюся игру нарекли Gyakuten Saiban – как можно заметить, «сурвайвл» из названия пропал, уступив место труднопереводимому слову «гякутэн» (в локализации использовался его англоязычный аналог – turnabout), которым исчерпывающе описывается типичное рассмотрение здешнего судебного дела. Оно словно переворачивается с ног на голову: постоянно обнаруживаются все новые, зачастую невероятные обстоятельства, истец оказывается виновным, а до сих пор непобедимый прокурор съедает свою треуголку. О реалистичности речь, конечно, не идет – как никак, здесь значительная часть истории разворачивается вокруг медиумов – но по увлекательно-

ЭКРАНИЗАЦИЯ

В 2012 году увидел свет фильм *Gyakuten Saiban* режиссера Такаси Миике (ранее снимавшего концентрированный треш про изнасилование трупов, например). Сценарий ленты охватывает первую, половину второй и всю четвертую главу оригинала и, что любопытно, избавляется от наиболее глупых сюжетных решений игры: тут отсутствует чрезмерно натянутая связь второго дела, а обстоятельства убийства под кодом DL-6 были изменены на гораздо более логичные. Это единственный комплимент, который можно сделать фильму: тут практически не играет замечательная музыка из игр (все диалоги проходят в полнейшей тишине), а смеяться остается разве что над убогой постановкой и донельзя переигрывающими актерами. Странно, кстати, видеть, как были зачем-то изменены образы некоторых персонажей: лоснящийся миллионер Редд Уайт превратился в унылое подобие Оззи Осборна, а детектив Гамшу помолодел чуть ли не вдвое, утратив при этом всю свою некомпетентность – в кино он предстает перед нами молодым и пышущим энтузиазмом слугой закона. Несмотря на то, что *Gyakuten Saiban* – фильм, без сомнения, плохой, поклонникам сериала посмотреть его я все же рекомендовал бы – очень уж забавны здешние вариации давно знакомых персонажей.



сти со сценарием GS мало что может сравниться.

Gyakuten Saiban вышла на GBA примерно через полгода после запуска самой консоли. Выбор портативной платформы не случаен. «Мне нравится близость, которую ощущаешь, держа консоль двумя руками, концентрация, которая возникает, когда смотришь на маленький экран», – говорит Сю Такуми. – Когда хочешь достичь чувства личной вовлеченности, с портативной консолью ничто не сравнится». Низкобюджетный (над GS работало всего пять человек!) нишевый тайтл снискал заметный успех, воодушевленная шестизначными цифрами продаж Capcom заказала Такуми продолжение банкета, и уже через два года *Gyakuten Saiban* стала трилогией. Развязка третьей части выдалась настолько грандиозной, что в продолжении сериала

не было ни малейшего смысла – и Сю Такуми принял уж было подумывать о следующей игре – о том самой, которую мы знаем как *Ghost Trick*.

Но не тут-то было. На горизонте замаячила DS, которую Nintendo активно продвигала на Западе, и Capcom решила попытать счастья на американском и европейском рынках. Перенести GS на двухэкранную портативку особого труда не составило: как никак, разрешение у DS не сильно выше, чем у GBA, и необходимости перерисовывать спрайты, из которых вся игра состояла, не было. Чтобы мотивировать японцев купить игру дважды, в DS-переиздание был включен полный английский перевод игры и – вот это щедрость! – новое, пятое дело, ради которого Такуми и оторвали от грез о создании нового IP. Переводом же пору-

чили заниматься лучшему из лучших – за него отвечал Александр О. Смит, прославившийся бесподобной локализацией *Vagrant Story*. Его работа, впрочем, была организована не лучшим образом: никакой связи с командой разработчиков Смит не имел, но, по его словам, работать над переводом все равно было весело и несложно. «*Phoenix Wright* был полностью переведен на моем ноутбуке в «Старбаксе» рядом с парком Инокасира в Токио», – говорит он.

Phoenix Wright: Ace Attorney – именно под таким названием *Gyakuten Saiban* стартовала на Западе. По иронии, протагонист, чье имя попало в заголовок, от аса далек настолько, насколько это в принципе возможно – он всего лишь новичок, вместе с игроком выигрывающий свое первое дело, и то при помощи

своей наставницы. Она же становится жертвой уже в следующем разбирательстве, оставляя так и не успевшего набраться опыта Феникса крутиться в водовороте событий: ему предстоит оправдать младшую сестру бывшей начальницы, Майю, которую обвиняют в убийстве, и встретиться в суде с прокурором Майлзом Эджвортом, с которым в свое время Феникс учился в одном классе. Эджворт поблажек другу детства не дает: его интересует победа и только победа, и он не гнушается бросаться на защиту даже доказавших свою неблагонадежность и, фактически, преступность свидетелей, лишь бы добиться нужного вердикта.

Все меняется, когда сам Майлз оказывается на скамье подсудимых, а его ментор, Манфред фон Карма, выступает на слушании в качестве прокурора.



▲ Выражение «тайна за семью печатями» в сериале Ace Attorney воспринимается буквально. Семи замков героям, впрочем, не встретится ни разу: обычно нужно подобрать ключик к двум-трем.



▲ *Gyakuten Saiban* – игра ну очень уж японская. Локализаторы постарались приблизить происходящее к западным реалиям, но аналогов для слишком уж колоритной деревушки в Калифорнии не нашлось. Наверное, подразумевается, что это эмигранты понехаю со своей непонятной культурой.

► Обсуждать тонкости вызова духов? Обычное дело для здешних судов!

► Бравый полицейский Гамшу.



▲ Традиционно третье дело в каждой части – самое слабое и, как правило, не имеющее отношения к общей сюжетной линии. В и без того средненькой *Justice for All* под неудачливым номером три выступает расследование убийства в цирке, скатаивающееся в настоящую клонаду – в худшем смысле этого слова.



She looks this way because she is obviously in the middle of channeling a spirit!



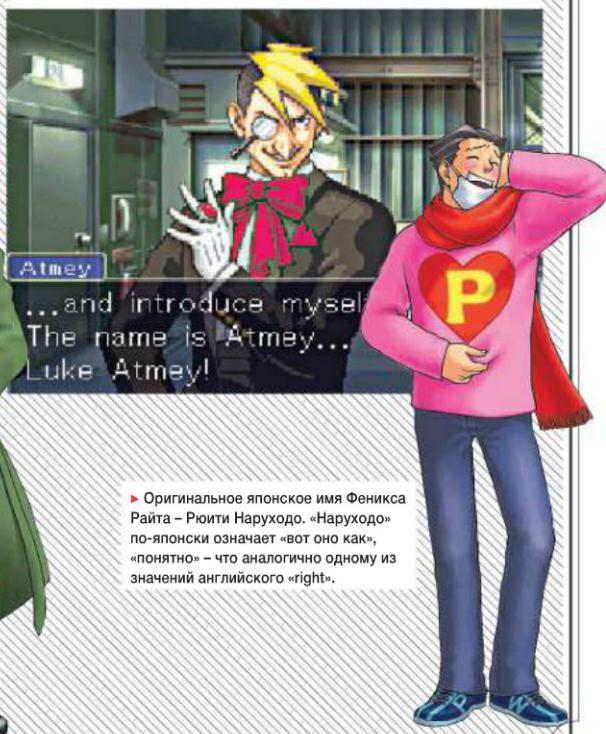
▲ Количество никогда не проигрывающих прокуроров здесь, надо сказать, запредельное.

▼ Luke Atmey, «Look at me». В наше время его называли бы хипстером.



▲ Третья часть уделяет много внимания предыстории: здесь мы участвуем в судебном заседании, вдохновившем Феникса Райта на адвокатскую карьеру, и в дебюте Эджворта в качестве прокурора.

► У Дика Гамшу и имя, и фамилия – сленговые обозначения детективов.



► Оригинальное японское имя Феникса Райта – Риоити Нарухудо. «Нарухудо» по-японски означает «вот оно как», «понятно» – что аналогично одному из значений английского «right».

Карьере фон Кармы любой по-завидует: сорок лет без единого проигранного дела! Впрочем, Феникс вскоре узнает, какова цена этих сорока лет перфекционизма: старый прокурор не гнушается подделывать улики, запугивать свидетелей и нагло давить на судью. Когда вся подноготная становится достоянием общественности, оправданному Майлзу Эджворту больше не хочется оставаться в местной прокуратуре: он отправляется в дальнее странствие, чтобы понять, в чем же на самом деле заключается смысл его профессии.

На неожиданном исчезновении Эджвorta строилась значительная доля интриги Gyakuten Saiban 2, когда та вышла на GBA: в ней утверждалось, что после оправдательного приговора тот бесследно пропал, оставив записку «Прокурор Майлз Эджворт

выбирает смерть». В суициальность молодого юриста стало совсем уж сложно поверить после того, как в DS-релиз первой части было добавлено лишнее дело, события которого происходили между оправданием Майлза и его отъездом. Поскольку фон Карма был де-факто «боссом» Gyakuten Saiban, после победы над ним Фениксу следовало бы встретиться с еще более могущественным противником. Так и получилось: на сей раз злодей был настолько силен, что одолеть его смогли лишь Феникс и Майлз вместе – стоя по разные стороны баррикад, они добивались одного и того же – правды. После совместного триумфа у Эджвorta не было никакого резона уезжать куда-то, ведь ответ на важнейший вопрос о призвании был уже дан им самим. Впрочем, подобные шероховатости практически

неизбежны, когда в повествование приходится вписывать дополнительные главы – без реткона не обойтись.

На фоне вышеупомянутого довольно забавно читать воспоминания разработчиков о создании второй части сериала: оказывается, они таки планировали повторно использовать Эджвorta в качестве визави protagonista. Но стоило им обратить внимание на то, как фанаты реагировали на оригинал, как они поменяли мнение: галантный Майлз слишком приглянулся публике, и Такуми решил избавить его от необходимости терпеть еще несколько поражений от Феникса Райта. И для того, чтобы помочь сохранить Эджворту лицо, во второй части сериала появилась Франциска, дочь поверженного Манфреда фон Кармы. Увы, противник из нее вышел не слишком интересный:

Франциска – этакая обиженная девица-чундере, лишенная многогранности характера, которой могли похвастаться ее коллеги из первой и третьей частей.

Стараясь обойтись в этом материале без значимых спойлеров, я не могу себе позволить рассказать практически ничего о Gyakuten Saiban 3, за исключением того, что кульминация и развязка всей трилогии (нужные руэжу Такуми повесил на стену еще в начале GS2) выдались замечательными и, хоть сюжет на протяжении трех этих игр неоднократно порывался прыгнуть через акулу, великолепная постановка решающих судебных заседаний затмила собой все недочеты и невероятности, через которые история пришла к своему завершению.

Gyakuten Saiban 2 и 3 вышли на Западе без номеров в назва-



▲ После безжалостных прокуроров оригинальной трилогии визави юного Аполлона кажется совсем беззлобным и больше озабоченным своим имиджем, нежели победой в суде.



▲ Копаться в мусоре и грязном белье – удел молодого адвоката.

КАК В ЭТО ИГРАТЬ

Геймплей в Gyakuten Saiban делится на две составляющие: адвентчурную, во время которой герои опрашивают свидетелей и собирают улики на манер обычного point-and-click квеста, и судебную, полностью построенную на диалогах, во время которых нужно в ответ на содержащую противоречие реплику предъявить соответствующий вещественный доказательство. К последним относятся также и фотографии, и отчеты полиции и коронера, и важные показания свидетелей; иногда, правда, приходится в качестве контрагумента выбирать не предмет, а профиль того или иного персонажа. Неправильные возражения во время суда приведут к замечаниям в адрес адвоката, а после пяти ошибок его признают несостоятельным, а дело – закрытым не в его пользу.

Во второй части сериала адвентчурная половина игры получила новую механику под названием Psyche-Lock: некоторые свидетели утаивали важную информацию, и, чтобы ее из них вытащить, приходилось искать зацепки в диалогах, позволяющие эффективно надавить на скрытного собеседника.

Дополнительное пятое дело первой части и вся четвертая активно используют возможности Nintendo DS, позволяя в поисках решающих доказательств манипулировать трехмерными объектами, прокручивать видеоролики и использовать микрофон. Криминалистика! Так же юный герой GS4 владеет редкой способностью подмечать мелкие детали в поведении свидетелей, выдающие моменты, когда те лгут в своих показаниях – и игроку, конечно же, нужно обнаруживать все эти нервные тики вместе с ним.



ни, но с подзаголовками Justice for All и Trials and Tribulations соответственно. Японские версии сохранили двуязычность, но дополнительного контента для переизданий больше не производилось: как объясняли представители Capcom, с целью ускорить попадание игр в руки нетерпеливых фанатов. Тем не менее, с европейским релизом третьей части произошла необъяснимая задержка, и в итоге она вышла аж позже четвертой части!

Да, четвертой – несмотря на то, что трилогия Феникса Райта завершилась, успех сериала не мог не сыграть своей роли, и Сю Такуми согласился написать еще один сиквел, поставив перед Capcom одно условие – это должна быть совершенно новая история. Capcom согласилась, выдвинув два встречных требования: первое – Феникс Райт дол-

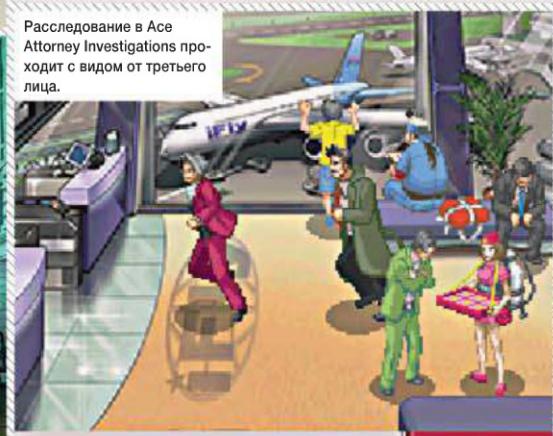
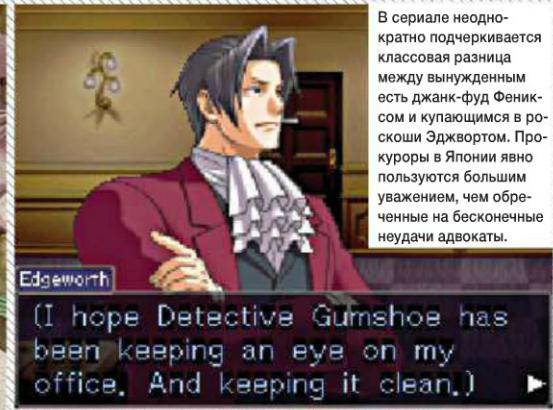
жен появиться в GS4, второе – в игре должен быть освещен некий фактор, о котором Такуми предпочел умолчать. К последнему, впрочем, мы еще вернемся: что же до Феникса, то, хоть он и играет ключевую роль в истории, протагонистом его назвать нельзя никоим образом – он передал эстафету начинающему адвокату со звучным именем Аполлон.

Действие Apollo Justice: Ace Attorney – такое название игра получила на Западе – проходило через восемь лет после событий третьей части. К Фениксу автор отнесся сурово: не успел тот блестательно распутать все козни злодеев первой трилогии, как из-за одного крайне неудачного дела его лишили адвокатского значка, и мистер Райт официально покинул юриспруденцию. В GS4 он предстает перед игроком как бомжеватого вида раздол-

бай, которого словно бы ничего не заботит – но на самом же деле он был занят куда более важной работой, нежели его высоколобый преемник. Феникс Райт занимался изменением самой судебной системы, недостатки которой ему были очевидны. Как неоднократно подчеркивалось на протяжении всех предыдущих игр, главнейшую роль в суде играли вещественные доказательства; благодаря усилиям Феникса вынесение окончательного решения по делу стало заниматься суд присяжных, принимающий во внимание те факты, которые ранее при слушании игнорировались.

И тем самым мы возвращаемся к этому таинственному сюжетному элементу, которому игра обязана своим существованием. Gyakuten Saiban 4 создавалась, чтобы отразить судебную реформу, проходящую в реальной Японии: там в 2009 году впервые с 1940-х годов в судебном заседании участвовали присяжные.

Аллюзии на реальность для четвертой части сериала не новые. Уже первая Gyakuten Saiban за ширмой из гротескных персонажей, бесконечных отсылок к различным культурным явлениям, юмора и игры слов являлась острой социальной сатирой, подчеркивающей реально существующие проблемы японской судебной системы. Действие игры происходит в будущем, отличие которого от настоящего, по сути, лишь в ужесточении правил в отношении подсудимого: по новым условиям, у того есть лишь три дня, чтобы при помощи весомых доказательств подтвердить свою невиновность. Для гайдзинов это может показаться дикостью, но презумпция виновности, судя по всему, для японских судов – дело



▲ Феникс Райт должен был появиться в качестве играбельного персонажа в *Tatsunoko vs Capcom*, но возникли трудности с балансом: его единственный прием, текстовый выкрик «*Objection!*», в японской версии укладывался в четыре символа, а в англоязычной развернулся аж на десять. При создании *Marvel vs Capcom 3* эта же проблема почему-то никого не смущала.

► Решение Capcom выпускать в Японии DS-версии оригинальной трилогии *Gyakuten Saiban* со встроенным английским переводом было продиктовано самим настоящим гуманизмом – мол, пусть японцы учат английский на примере наших игр. Это начинание принесло плоды: в хентайной игре *Phoenix Drive* по мотивам трилогии о Фениксе также присутствует перевод на английский... настолько ломаный, правда, что *Phoenix Drive* скорее запомнится не эротическими сценами, а истерическим смехом над попытками японцев шутить на неродном языке.



обычное: подразумевается, что полиция и прокуратура работают безошибочно и до суда доводят лишь те дела, в исходе которых уверены. Разве же удивительно, что при таком положении дел в Японии виновными признаются свыше 99% подсудимых? А с такой статистикой уже можно поверить и в существование безупречных прокуроров, сажающих всех подряд и имеющих больше веса в суде, чем сам судья. В такой системе адвокат – профессия самая неблагодарная, ведь максимум, что может сделатьзащита, – это добиться смягчения приговора, но никак не доказать невиновность.

Тем не менее, эта система не может не давать осечек. Она слишком сильно полагается на компетентность полиции (а какого мнения Сю Такуми о полиции, достаточно легко заключить из

образов Майка Микинса и Дика Гамшу), дела рассматриваются слишком однобоко, и раз за разом за решетку пытаются улечь невинных людей. И этой системе очень нужны «гякутэн», которые Феникс Райт и устраивает, вдохновляя своим примером как персонажей вроде Эдджвортта, так и игроков. Тем не менее, концовка *Apollo Justice* остается амбивалентной как в оценке введенной системы, так и в отношении ее перспектив. Об этом игроку предлагается подумать самому.

«Я сказал в GS4 все, что хотел», – заявил Такуми и ушел наконец-то доделывать *Ghost Trick*. Коллеги тем временем без его участия (Такуми сам не желал встремляться в их творческий процесс, небезосновательно опасаясь, что его мнение примут за непреложную истину) решили

компенсировать нехватку Майлза Эдджвортта в последних выпусках сериала и принялись работать над спинойфом – *Gyakuten Kenji*, последнее слово в названии которого означает «прокурор». Что ж, прокурор в этой игре действительно вышел перевернутым задом наперед: господин Эдджворт в суде не заседает, а бегает от одного места преступления к другому и занимается, по-хорошему, детективным расследованием (оттого английское название *Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth* отражает суть игры в гораздо большей степени).

Capcom, очевидно, считая спинофы недостаточно перспективным, решила выпустить AAI только на английском (номерные части до этого переводились на ряд европейских языков), но и на этом не остановилась и после японского релиза *Gyakuten*

Kenji 2 о локализации даже не почесалась. Скоро стукнет два года с релиза второй главы приключений Майлза Эдджвортта, а воз и ныне там – и, судя по тому, что Nintendo DS уже дожила свой срок, перевода ждать уже не стоит. Впрочем, Кристиан Свенссон, вице-президент Capcom и большой поклонник сериала, призывает не терять надежды – он высказывает осторожно-оптимистичное предположение, что «когда-нибудь этот контент в том или ином виде появится на Западе».

Обе части *Gyakuten Kenji* происходят в короткий промежуток между развязкой GS3 и увольнением Феникса Райта из адвокатов. Сам он фигурирует в них исключительно в качестве пасхалок, и в расследование Эдджвортта носа не сует – а оно, в свою очередь, практически не пересекается с

PROFESSOR LAYTON VS ACE ATTORNEY / GYAKUTEN SAIBAN 5



ВПЕЧАТЛЕНИЯ С ТГС

Professor Layton vs Ace Attorney, демонстрировавшаяся на стенде Level-5, сразу же предложила сделать выбор между двумя героями: Лэйтон ходит и решает головоломки, Райт занимается судебными делами. Сценарий за Феникса начался в типичном лобби со знакомством с персонажами – в том числе и с несчастной девушкой, стоящей словно в пристрации и проронившей перед началом заседания лишь одну фразу – «Я не ведьма». Выслушав показания охранника, якобы ставшего очевидцем убийства, Феникс в привычной манере опроверг их [меня, к слову, удалось интуитивно понять, что именно нужно предъявить на какую из реплик, не читая текста – видать, сказываются навыки игры в остальных частях сериала!]. А когда лжец придумал отмазку, послышался протест от нового действующего лица – Хершеля Лэйтона. Интригует? Еще как!

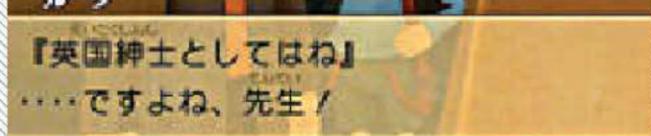
Очередь на калкотовский стенд Gyakuten Saiban 5, великолепно оформленный в виде развороченного взрывом зала суда, была в разы больше. Собственно, защищать Фениксу пришлось девушку, обвиняемую в организации взрыва [от которого, к счастью, никто не пострадал], а в напарницы бравого адвоката напросилась подружка подсудимой. От напарницы есть толк – в помощь Фениксу представляется улавливающий настроение людей сенсор, на основе показаний которого следует выбирать, каким способом давить на свидетелей дальше.

► В судебных слушаниях из Professor Layton vs Ace Attorney на стороне защиты будут стоять не двое, а аж четверо! Не тесно ли?

► Аниме-заставки – обычное дело для сериала Professor Layton, но Феникс Райт в них появится впервые.



► Противником Феникса в первом деле GS5 опять становится прокурор Пэйн – правда, не тот, что был раньше, а его младший брат.



делами Райта. Спинофы, таким образом, можно пропускать без опаски упустить что-то важное из основной сюжетной линии.

Господина Такуми же после релиза Ghost Trick начала муить дилемма: с одной стороны, история Ace Attorney закончена – дважды! Он действительно сказал все, что хотел, но фанаты просят добавки – и как можно их игнорировать? На его счастье, подвернулся такой проект, участием в котором он мог бы угодить фанатам, не предавая свои убеждения: кроссовер Феникса Райта с профессором Лэйтоном. Рассказанную в подобном смещении вселенных историю нет резона прикручивать к каким-то событиям в биографии Феникса – достаточно взять благородного адвоката и его бессменную помощницу и отправить в совершенно новый сеттинг, живущий

по своим законам. А там уже они встретят любящую головоломки парочку из Лондона – профессора Лэйтана и его подмастерье Люка. И вместе им предстоит распутывать престранную историю и защитить в суде девушку, обвиняемую в колдовстве.

Пока Сю Такуми занимается совместным с Level 5 проектом, Сарком тоже не сидит без дела: вовсю идет разработка Gyakuten Saiban 5, в которой великий реформатор Фени克斯 Райт вновь выступит в роли адвоката. Как и Professor Layton vs. Ace Attorney, новая номерная часть сериала будет полностью полигональной, однако персонажи оттого не станут выглядеть хуже – более того, они сохранят свою фирменную анимацию!

И все же, как бы я ни восторгался красотой GS5, я не могу не беспокоиться насчет ее смыслово-

вой составляющей. Не перечеркнет ли она все идеальное наполнение Apollo Justice? Не скатится ли сценарий в повторение пустопорожних судебных заседаний а-ля GS2? Сможет ли пятая часть достичь уровня непревзойденной кульминации GS3? Удалось ли Сарком найти достойную замену Такуми-сценаристу?

Впрочем, радует уже то, что Gyakuten Saiban 5 на Западе все-таки выйдет – а вот насчет кросскроссера с профессором Лэйтоном уверенности в этом вопросе нет: ее издателем в Японии числится Level 5, не имеющая европейского офиса (а импортировать американскую версию, если она и появится на свет, будет невозможно из-за региональной защиты). Остается надеяться, что Сарком все-таки перехватит у нее инициативу: оставлять нас без новейшей работы Сю Такуми было бы очень уж жестоко с ее стороны.

Ace Attorney – один из тех сериалов, которым не требуется совершенствовать геймплей, чтобы соответствовать каким-то современным стандартам. Вся его прелесть – в сценарии. Как отмечал Александр О. Смит, «достаточно поиграть всего несколько минут, чтобы понять, что изюминка игры – в слэптиковой динамике персонажей, в том, как игра упивается собственной абсурдностью». Пока воображение сценаристов не иссякнет, сериал будет чувствовать себя живее всех живых. В конце концов, подобные игры могут внушить хоть смутную, но надежду на то, что и в нашу насквозь прогнившую судебную систему рано или поздно заявится какой-нибудь Феникс Райт и устроит в ней настоящий гякутэн. **СИ**



ИСТОРИЯ tri-Ace: ЧАСТЬ ВТОРАЯ

ПЕРВУЮ ЧАСТЬ СПЕЦМАТЕРИАЛА О TRI-ACE ВЫ НАЙДЕТЕ В ПРЕДЫДУЩЕМ НОМЕРЕ «СИ». РЕЧЬ В НЕЙ ИДЕТ О ТОМ, КАК БОЛЬШИНСТВО РАЗРАБОТЧИКОВ TALES OF PHANTASIA ПОКИНУЛИ КОГДА-ТО РОДНУЮ WOLFTEAM ИЗ-ЗА РАЗНОГЛАСИЙ С ИЗДАТЕЛЕМ И ОСНОВАЛИ СОБСТВЕННУЮ СТУДИЮ. ЖАНРУ ACTION-RPG ОНИ ИЗМЕНЯТЬ НЕ СТАЛИ, А ДЛЯ ПУБЛИКАЦИИ НОВИНOK ПРИВЛЕКЛИ ENIX. К 2003 ГОДУ, КОГДА ТА ПРЕВРАТИЛАСЬ В SQUARE ENIX, TRI-ACE ЗНАЛИ И ПО ЛИНЕЙКЕ STAR OCEAN, И ПО ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОЙ VALKYRIE PROFILE (НЕ ПУТАТЬ С VALKYRIA CHRONICLES, ТАКТИЧЕСКОЙ RPG OT SEGA!), КОТОРАЯ ТОГДА ЕЩЕ НЕ УСПЕЛА ОБЗАВЕСТИСЬ ПРОДОЛЖЕНИЕМ.

Mежду тем один из «асов», упомянутых в названии, в штате уже не числился. Руководитель компании, режиссер Джо Асанума, покинул ее после Star Ocean: The Second Story. Его обязанности взял на себя другой старожил – Ёсихару Готанда, до тех пор занимавшийся программированием и сочинявшим сценарии. Правда, именно ре-

жиссером он оставался недолго: разработку Valkyrie Profile и Star Ocean: Till the End of Time (PS2) возглавил сам, а вот следующий крупный релиз студии – Radiata Stories (PS2) – поручил Наоки Акияме (тот ранее трудился над Star Ocean: The Blue Sphere для Gameboy).

Причина была проста: Radiata Stories делали параллельно с третьей Star Ocean и поэтому собрали для нее отдельную команду – как раз в основном из тех, кто занимался The Blue Sphere. Как впо-

следствии пояснил продюсер Ёсинори Ямагиси, курировавший проект со стороны Enix (и впоследствии Square Enix), в tri-Ace, конечно, могли бы сосредоточиться только на развитии уже знакомых публике брендов, но не захотели – куда привлекательней показалась возможность подготовить action-RPG, не похожую ни на Star Ocean, ни на Valkyrie Profile.

Правда, когда впервые видишь Radiata Stories, то «экспериментальная» – совсем не тот элитет,

который напрашивается сам собой. Запускаешь игру, а там на дворе – прыничное средневековье, как в десятках японских RPG. И главный герой – жизнерадостный сорванец Джек Рассел, мечтающий стать рыцарем. Опять же, ничего из ряда вон выходящего (если не считать того, что «джек рассел» – название породы терьеров). Но в этом мире даже владельцы аптек и оружейных мастерских различаются характером и обликом. И посетителей по двадцать четыре



Действие Silmeria разворачивается за сотни лет до событий оригинальной Valkyrie Profile, но по сути это не приквел, а сиквел.

часа в сутки они не караулят. Близится ночь – пора закрывать лавку и отправляться домой. Остальные NPC не отстают: у всех свои привычки, темперамент и распорядок дня – совсем как в Shentue. Автобусы с удовольствием пародируют знакомые по другим RPG типажи, поэтому наткнуться тут можно и на учениц Академии Магов, которые до смерти боятся, что их завернут какие-нибудь сектанты, и на рыцарей без страха и интеллекта. Многих разрешают рекрутовать в отряд, хотя далеко не всегда дело ограничивается просто разговором по душам. То и дело потенциальные союзники просят Джека выполнить какое-либо поручение. Справляясь – снова беги разыскивать их на городских улицах. Правда, из-за технических ограничений только некоторые персонажи могут изменять заведенному единожды расписанию, остальным приходится снова и сноваходить по одному маршруту.

Поиск соратников и приключений в открытом мире – главное, чем развлекают в перерывах между эпизодами сюжетной кампании. Хотя возможных бойцов куда больше, чем в Suikoden, заполучить всех за одно прохождение не получится. В частности, потому что геймер в определенный момент должен выбрать между двумя сценариями развития событий, и это автоматически лишает его некоторых союзников. Еще один подвох – рекрутам нельзя менять вооружение и обмундирование. С чем они приходят в отряд, тем и пользуются в схватках. Кроме того, они знают только по одному навыку и разучить другие трюки не могут – в отличие от Джека, который как раз способен перенять у союзников их умения. С другой стороны, это мотивирует искать новых помощников, а не полагаться на одних и тех же.

Уже упоминавшийся комедийный флер ни в коем случае не означает, что вся история – сплошь хиханьки да хаханьки. Чем дальше, тем мрачней она становится, и ни один из двух финалов нельзя назвать по-настоящему «хорошим».

Продолжения игра до сих пор не дождалась (равно как и европейской локализации). Но не так давно на DS вышла RPG с похожим названием – Radiant Historia, и в ее создании поучаствовал, например, Хироши Кониси, занимавшийся дизайном персонажей в Radiata Stories. Но по геймплею она не повторяет детище tri-Ace.

На родине Radiata Stories вышла в январе 2005-го, а в июне 2006-го до японцев добралось долгожданное продолжение Valkyrie Profile – Valkyrie Profile 2: Silmeria для PS2. Команду на этот раз возглавил Такаюки Сугуро (ранее он работал в Square и успел потрудиться над Final Fantasy Tactics и Vagrant Story). Масаки Норимото (третий «ас») снова занят геймдизайном, а Ёсихару Готанда вернулся к программированию.

Действие Silmeria разворачивается за сотни лет до событий оригинальной Valkyrie Profile, но по сути это не приквел, а сиквел. Все дело в путешествиях во времени: из реплик персонажей можно заключить, что когда чернокнижник Лезард Валет удрал от наказания в «лучшем» finale первой части, он переместился в прошлое и приложил все усилия, чтобы перекроить ход истории и создать свой альтернативный временной континуум. Помимо прочего, он рассчитал, что Леннет из будущего наверняка почувствует неладное и попытается восстановить справедливость, а значит, явится самолично.

При этом, как недвусмысленно намекает название, главная героиня – вовсе не Леннет, а ее сестра, валькирия Сильмерия, чья душа



заключена в теле Алисии, принцессы королевства Дипан, в наказание за вольнодумство. Изначально предполагалось, что Сильмерия будет спать крепким сном и никак не обнаруживать своего присутствия, но что-то пошло наперекос. Теперь она общается с Алисией и то и дело берет контроль над их общим телом – тогда окружающим является решительная во-

ительница со стальным взглядом и голосом.

Временные рамки, в которые требовалось уложиться в первой игре, исчезли, и выставлять бойцов из отряда, потому что у Одина в Вальхалле нехватка кадров, теперь не заставляют. Но если добрая валькирия отпустит рекрутов, позволив взродиться людьми (да еще и не отберет ее снабдят ценных подарками). Войско, как выясняется, уже собрано, однако сразу призвать верных эйнхериев Сильмерия не может. Сперва требуется разыскать когда-то принадлежавшее им оружие (оно разбросано по всему миру). Только вид этих артефактов поможет ей вспомнить, кого же она в свое время наverbowała.

Возможных союзников очень много (куда больше, чем в оригинале), и, само собой, при первом

Бои в Radiata Stories очень близки к тому, что можно отыскать в Star Ocean: Till the End of Time, хотя на этот раз AI руководит действиями персонажей на удивление неплохо. Если главный герой решит не лезть в самое пекло и будет исключительно подлечивать союзников, они все равно суме-

ют одолеть противника. А вот с наведением на врага бывают проблемы. Если не назначить цель вручную, игра периодически решает, что хватит Джеку лупцевать одного и того же противника, и самовольно переключается на других неприятелей – даже если первая мишень все еще жива.

В tri-Ace хотели еще в *Star Ocean: Till the End of Time* сделать так, чтобы смена экипировки влияла на облик персонажа на экране. Но реализовать это не удалось – как объясняли в студии, список играбельных героев слишком велик. В итоге в режиссерской версии *Till the End of Time* (той, которую локализовали для США и Европы) появились просто альтерна-

тивные костюмы – как способ изменить внешний вид героя. Причем чтобы получить к ним доступ, нужно получить не меньше 45 “трофеев” (ими награждаются за различные боевые подвиги). А вот в случае с *Radiata Stories* разработчикам удалось полностью осуществить задуманное, поскольку управлять здесь разрешают только Джеком. Все мечи, которыми

он вооружается, и все костюмы, которые примеряет (их больше 50), отображаются на моделях персонажа. Тема переодевания достигла апофеоза в *Resonance of Fate* – для троицы главных героев существует просто-таки невероянное число костюмов и аксессуаров (в том числе скачиваемых как DLC). Заодно им можно менять цвет волос.



▲ Так герои *Resonance of Fate* выглядят по умолчанию.



▲ Альтернативные костюмы.



Хироя Хацусиба, как говорилось в первой части спецматериала, отошел от tri-Ace в 1999-м и организовал студию tri-Crescendo, которая сперва занималась только звуковым сопровождением к играм от tri-Ace, а потом сама стала разрабатывать RPG – в частности, совместно с Monolith Soft сделала *Baten Kaitos* для GameCube. Но это не означает, что партнерство с tri-Ace тут же прекратилось: Хацусибу указывает как ответственного за программирование звука и в *Radiata Stories*, и в *Valkyrie Profile 2: Silmeria*.



В отличие, например, от Акихико Хино, нынешнего главы Level-5, Готанда даже сейчас интересуется программированием и периодически выступает на конференциях с докладами о технических достижениях tri-Ace.



прохождении, всех собрать нельзя. Прежде всего потому, что артефакт может соответствовать нескольким бойцам, и к Сильмерии присоединится только один из них, причем кто именно – решит генератор случайных чисел. Воссоединение происходит без особой помпы – просто вылетает сообщение, что герой такой-то теперь в команде. О том, кем он был и как погиб, кратко поведает внутриигровой справочник. Если собрать отряд из персонажей, которые знали друг друга при жизни (в том числе и потому, что один из них убил другого), то перед началом сражения они могут обменяться парой реплик – большего об их характеристиках узнать не удастся. Но помимо умерших храбрецов к валькирии присоединяются вполне живые соратники. И вот они-то всячески стараются себя проявить: секреты оберегают, интриги плетут, подыскивают друг друга.

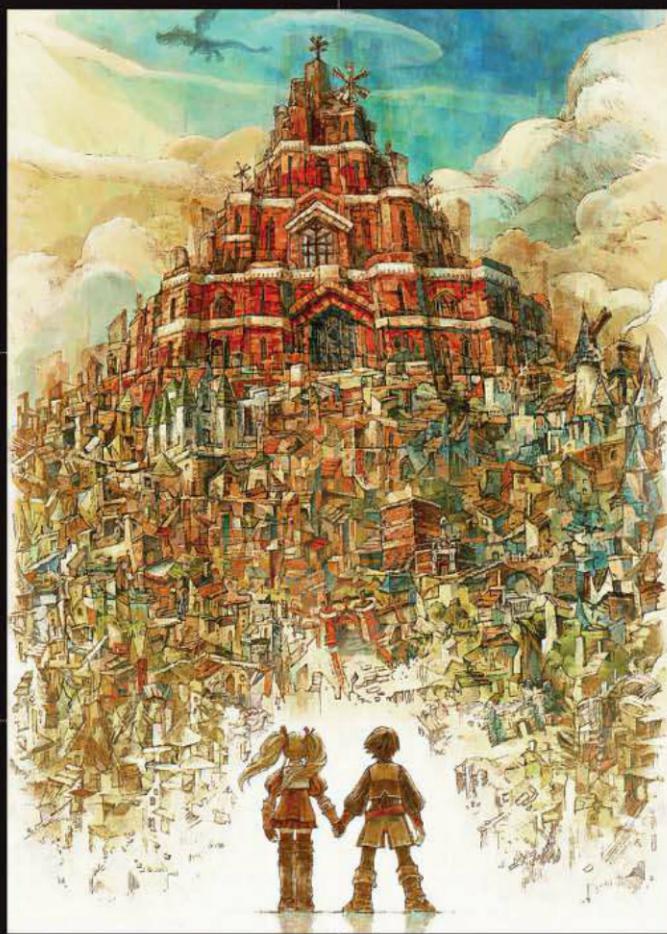
Исследование подземелий по-прежнему обставлено на манер двухмерных платформеров. Когда героиня натыкается на врага, начинается схватка, но на этот раз отряд оказывается на трехмерной арене, по которой позволяют передвигаться – в том числе, прятаться от недругов за колоннами

и всячески увиливать от прямого столкновения (радиус, в пределах которого противник может атаковать, помечается красным). Таким образом удастся например, ускорить ход сражения – если персонажи победят лидера неприятелей, схватка заканчивается, даже если на поле еще остались непобежденные злыдни. Кроме того, как и в случае с *Vagrant Story*, в *Valkyrie Profile 2* враг – не одна гигантская мишень. У него есть панцирь, или крылья, или лапы, – одним словом, уязвимые или особо хорошо защищенные части тела. Отрубая их, герои не только могут получить преимущество в бою (на несколько секунд активируется *break mode*, при котором приемы не расходуют “очки действия”), но и обзаводятся необходимыми ингредиентами для ковки доспехов, оружия и полезных аксессуаров. И само собой, чтобы попасть, скажем, по хвосту звероящера, нужно подобраться к монстру с тыла. Непосредственно обмен ударами очень похож на то, что предлагалась первая *Valkyrie Profile*.

Еще одно новшество – модификаторы боевых правил, которые появляются с третьей главы. Согласно сюжету, энергия древа Игдрасиль порой превращается



Планировать новый выпуск Star Ocean в tri-Ace начали сразу же, когда завершилась работа над третьей частью.



в сферы (sealstones). Пока такая сфера находится на особом пьедестале в лабиринте, ее свойства (например, «путь все атаки отравляют»), передаются окрестным монстрам (зона воздействия помечается на карте красным). Возможны ситуации, когда в подземелье суммируются эффекты от нескольких сфер. Чтобы оставить врагов без выгодного подспорья, артефакты предлагают носить с собой. Тогда они работают в пользу отряда, но возвращаются на первоначальное место, если команда покидает лабиринт. Также сферы предлагают оставлять в специальных местах, экранирующих такую магию, либо прятать в особый источник в обмен на заранее.

ботанные в боях камни (в этом случае ими удастся воспользоваться в других лабиринтах).

Valkyrie Profile 2, на мой взгляд, – пример очень удачного продолжения. Понравился мрачный настрой первой части – здесь история не менее серьезная, и принимают в ней участие знакомые персонажи, но при этом интрига закручена так, что в голову не придет сказать, будто все ходы понятны

заранее. Полюбилось сочетание RPG и платформера – знакомые элементы на месте, и в то же время геймплей поменялся так, чтобы отразить бунтарский дух Сильмерии и ее нежелание помогать Одина. Пришли по вкусу бои – тут их правила расширяют, не игнорируя технические возможности новой платформы (первая Valkyrie Profile, напомню, вышла на PS one). Жаль, конечно, что эйнхеирис валькирии удостоились еще меньше внимания, чем в оригинале, но по сюжету это вполне закономерно.

Между тем еще в ноябре 2005-го в Японии состоялся запуск Xbox 360, а в декабре 2006-го по-доспела PS3. На обеих катастрофически не хватало JRPG, причем те, пользователи, кто приобрел платформу Microsoft, оказались в более выгодном положении. В январе 2006-го появилась Enchant Arms от From Software (ее только спустя год портировали на PS3), а в декабре 2006-го – эксклюзивная Blue Dragon от Mistwalker, в создании которой принимал участие Хиронобу Сакагути. Лучше всего, тем не мене, себя чувствовали владельцы PS2, потому что в 2006-м, помимо Valkyrie Profile 2, для этой консоли вышли еще и Final Fantasy XII, и Persona 3.

В tri-Ace же, начиная с 2005-го, шла работа над движком, который можно было бы использовать при создании игр для next-gen консолей. Обкатали его в Infinite Undiscovery – эксклюзиве для платформы Microsoft. Изначально предполагалось, что публикацией займется сама Microsoft, но в итоге эту обязанность взяла на себя Square Enix – как компания «с более солидным опытом в области RPG», а за Microsoft остались права на торговую марку. Режиссером выступил Хироши Огава (он также занимался геймдизайном Tales of

Destiny). На родине новинка вышла в сентябре 2008-го. Больше чем на полгода ее опередила Lost Odyssey (опять же, от Mistwalker и Хиронобу Сакагути), и на год – Eternal Sonata от tri-Crescendo (ее позднее портировали на платформу Sony). PS3 к этому моменту уже могла похвастаться собственным (и к тому же отличным) эксклюзи-вом – Valkyria Chronicles, TRPG от Sega (апрель 2008-го).

Infinite Undiscovery на фоне той же Valkyrie Profile 2 выглядит очень обычной. Нет, в ней есть все, чего обычно ждешь от произведений tri-Ace, – бои с элементами экшна, внезапные повороты сюжета, много рекрутируемых союзников. Более того, здесь предлагают драться с противниками в реальном времени прямо на карте мира, без переключений на отдельные арены. Но обещал, например, Готанда, что в битвах будут встречаться ситуативные элементы – и действительно, изредка героям требуется прибегнуть к хитрости. Взорвать бочку, а не нападать напрямую на врага, разложить яблоки для собак-преследователей и так далее. Однако необязательными уловками можно пренебречь (расправиться с теми же собаками не слишком сложно), а обязательные вызывают недоумение: и управление неудобное, и самих испытаний мало. Да и спутники героя – вроде бы не эйнхеирис Леннет и Сильмерии, а большинство все равно остается шаблонными «приключенцами» с малозначающими и легко взаимозаменяемыми репликами.

Параллельно в tri-Ace делали четвертую Star Ocean – с подзаголовком The Last Hope. Хотя, как рассказал продюсер Ёсинори Ямагиси, планировать новый выпуск начали еще раньше – как только завершилась работа над третьей частью. Движок за основу взяли все тот же, основательно его модифицировав. Готанда снова не стал брать на себя обязанности главы проекта, выступив куратором при режиссере Мицуо Ивао.

The Last Hope – приквел ко всем предыдущим Star Ocean, рассказ о том, как земляне разыски-

Обычно музыку к играм tri-Ace пишет Мотои Сакураба, но для Radiata Stories студия задействовала Нориюки Ивадаре (его сочинения можно услышать также в сериалах Grandia и Lunar). Объяснили это просто: мол, стиль Ивадаре и пастельные пейзажи мира Радиаты – идеальное сочетание.

вают пригодные для колонизации планеты, потому что их родной дом практически необитаем из-за последствий Третьей Мировой войны. Помимо прочего, это означает, что они посетят знакомые ветеранам сериала места – планету Roak, где жили персонажи первой Star Ocean. Более того, герои схлестнутся со здешними приспешниками злого бога, которые пытаются привлечь своего покровителя в этот мир, и узнают, что в результате всех стараний им удалось всего лишь отсрочить его появление (речь, само собой, идет о финальном боссе оригинала). А один из персонажей (как поведает его секретная концовка) – предок героя Star Ocean 1. Тем не менее, это не помешало продюсеру Ямагиси как-то заявить, что действие The Last Hope разворачивается в альтернативной вселенной.

Новая Star Ocean – больше, чем просто третья часть в красочной HD-обертке. Боевую систему усовершенствовали – снова разрешили выводить на поле четырех бойцов (а не троих, как в Till

the End of Time), добавили прыжки и контратаки, основанные на ходе из поля зрения противника. AI ведет себя адекватно, а для каждого персонажа можно купить и прокачать целый ворох активных и пассивных навыков (необходимые очки умений дают в том числе за выполнение побочных квестов). Да и традиционная для Star Ocean система синтеза предметов из подручных ингредиентов увлекает не на шутку.

Тем не менее, после релиза разгорелись споры – не менее бурные, чем те, которые спровоцировала позднее Final Fantasy XIII. Камнем преткновения стал сюжет. В четвертой части действительно есть и шаблонные персонажи, и предсказуемые сюжетные ходы – и одновременно хватает случаев, когда шаблонная ситуация разрешается нестандартным образом. И вроде бы заранее знаешь, что команда может попасть не только в средневековую деревеньку, но и на базу к роботам, а все равно некоторые локации оказываются полным

В Valkyrie Profile 2 немало трагических эпизодов, но прямо в игре можно отыскать пародии на некоторые из них, если отправиться в необязательный лабиринт Seraphic Gate. Когда персонажи заходят в специальные помещения – «будки» (dog houses), то перед достаточно легкой схваткой им показывают какую-нибудь сценку с участием актеров-кобольдов, которым не лень переодеться хоть Алисией, хоть Лезардом.



В ноябре 2008-го в Японии вышла первая портативная Valkyrie Profile – с подзаголовком Covenant of the Plume и для DS. Это привек к первой части, и речь в нем идет о тех временах, когда Леннет и не думала бунтовать против Одина. Но главная героиня – вовсе не она, а парень, который считает, будто именно валькирия повинна в смерти его родных. В итоге он заключает контракт с Хель, повелительницей мира мертвых, чтобы та помогла ему осуществить план мести, и получает от нее чудо-перо. Скормишь артефакту человеческую жизнь – пополнишь заряд темной энергии, а уж та пригодится в финальной схватке с валькирией (возможных концовок несколько). По жанру игра – тактическая RPG, но при непосредственном обмене ударами используется та же система, что и в остальных «Валькириях», и вдобавок герой обязательно должен в бою совершать «греховные» поступки, чтоб на него не обозлилась Хель [из-за этого битвы получаются затянутыми]. А отряд ничтожно мал по сравнению, скажем, с Final Fantasy Tactics – на поле разрешают выпустить только четверых бойцов.



сюрпризом – например, визит на Землю 50-х годов. Но при этом в отряде появляется и умилительная девочка-кошка, и полуодетая магичка, а в мини-сценках о жизни на борту корабля то и дело просят типичные для аниме ситуации вроде подглядывания за симпатичной сослуживицей в душе. Если такие эпизоды и образы вызывают резкую неприязнь, увлекаясь The Last Hope будет сложно. Еще один повод для нелюбви – специфический дизайн персонажей. Их специально сделали отчасти похожими на кукол, чтобы дистанцироваться от конкурентов – Final Fantasy с ее псевдореалистичными моделями и Tales of с анимешным дизайном. В результате анимация движений иногда смотрится нелепо (как будто

По ходу Resonance of Fate игрок узнает, почему для сюжета так важны некие кристаллы. С ними резонирует плач младенцев, и это – одно из возможных объяснений названия.

действующие лица и впрямь – на шарнирах), а лица у героев солидного возраста неубедительно взрослые – как будто подростки приклеили себе усы или бороды.

Третью итерацию своего движка в tri-Ace использовали при разработке *Resonance of Fate* (она же – *End of Eternity*), изначально мультиплатформенной RPG. Директором снова выступил Такаюки Сугуро, а издателем внезапно – не Square Enix, а Sega. Как пояснил в интервью Сугуро, в партнерстве со Square Enix студия до сих пор обычно делала сиквелы (*Infinite Undiscovery*, очевидно, не считается, поскольку ее сперва хотел публиковать Microsoft). «От нас ждут продолжений. Это автоматически предполагает, что мы будем следовать определенным наработкам, уже придуманным однажды принципам геймплея», – рассказал он. – И, справедливости ради, замечу, что того же желает и аудитория. Если выходит что-то популярное, пользователи хотят сиквел и расчитывают на него, причем они не ждут, что геймплей полностью поменяется. Так что со Square Enix мы вполне нормально сотрудничаем. Но в такой ситуации сложно уговорить издателя на оригинальный проект. И так сложилось, что Sega как раз была открыта для подобных предложений, причем от нас им требовалась нестандартная RPG. В Sega охотней пошли на риск».

Необычность *Resonance of Fate* проявилась прежде всего в том, что герои обходятся без традиционного для RPG оружия вроде мечей, луков или магии. Взамен они используют пистолеты, автоматы и гранаты. Авторов тут же заподозрили в попытке подольститься к западной аудитории, но в tri-Ace хотели в первую очередь отойти от шаблонов и сделать что-то необычное в том числе

и для себя. В качестве возможного жанра рассматривали чистую sci-fi, но в итоге выбор сделали в пользу стимпанка – мол, бластеры приелись в играх не меньше двуручников. Еще один поступок наперекор традициям студии – решение не позволять экшн-элементам доминировать в сражениях. Полностью они не исчезают – просто акцент на стратегической составляющей куда сильней, чем в *Star Ocean* (и по этой же причине *Resonance of Fate* не стали превращать в обычный шутер). Происходящее чем-то напоминает тактические RPG вроде *Fire Emblem*, хотя подконтрольных бойцов всего трое. Конечно, когда наблюдаешь со стороны, как персонажи во время своего хода выделяют немыслимые кульбиты, может сложиться впечатление, будто вся схватка идет в реальном времени, а победа зависит от хороших рефлексов, однако это не так.

Боевую систему объясняют сразу же во всем объеме (а не так, как в FF XIII – дескать, побегайте три часа без доступа к львиной доле функций). У героев нет специализации как таковой, все они могут экипировать любой из доступных видов оружия. Нет и прокачки в том виде, как она представлена в большинстве RPG, от *Final Fantasy* до *Digital Devil Saga* – дескать, правился отряд с монстрами и получил в награду очки опыта. Бойцы совершенствуют умение владеть разными типами оружия, причем уровни прибавляются сообразно нанесенному врагам урону. Другими словами, вполне может возникнуть ситуация, когда неприятель еще не повержен, но персонаж, падя на нем, развел свое умение стрелять, скажем, из пистолета (одно из условий – целиться нужно либо в уязвимую часть тела противника, либо в то, что у него считается

туловищем). Личный уровень персонажа – сумма уровней владения тремя возможными оружейными дисциплинами (автоматы, пистолеты, гранаты). Вдобавок, за получение уровня премиумируют очками здоровья, так что налагая только на какую-то одну дисциплину и игнорируя остальные, можно запросто усложнить себе схватки, поскольку боец окажется хилее, чем должен быть на определенном этапе.

Еще одна непривычная особенность – когда по кому-то стреляют, это не означает, что он автоматически лишается некоторого количества очков здоровья. Автоматы наносят врагу значительный урон, но эти повреждения считаются временнымми (*scratch damage*) и могут постепенно самонейтрализоваться, если в ту же мишень не прилетит пуля из пистолета или граната. Урон от этих видов оружия (сравнительно небольшой) расценивается как постоянный (*direct damage*) и в него же сразу конвертируется и *scratch damage*.

Путешествия между городами и лабиринтами тоже сильно отличаются от того, что традиционно предлагают RPG. Все действие *Resonance of Fate* разворачивается в пределах гигантской башни, и ког-

да герои двигаются от одной локации к другой, этот путь не обставлен так же, как, скажем, в *Final Fantasy X*. Дорога больше напоминает складывание паззла. По сюжету, башня – один гигантский механизм, настолько старый, что блоки энергопитания частично износились, отрезав дорогу к некоторым районам конструкции. Вот от геймера и требуют вымостить полы на этажах гексагональными плитками, которые служат аккумуляторами (плитки достаются в боях, но ими также могут премировать в начале главы или за работу над картой).

Одним словом, сюжет в *Resonance of Fate*, конечно, линейный, персонажи яркие, а NPC в городах готовы общаться с игроками приключений, но тем, кто привык к JRPG образца *Final Fantasy* или *Star Ocean* – чтобы было очень много сюжетных врезок и чтобы сражения не настолько поглощали все внимание, – тут будет очень грустно. Но вот если нравится разбираться в боевых системах и хочется чего-то свежего, самобытного, то в этом отношении в tri-Ace буквально превзошли сами себя.

Resonance of Fate вышла в январе 2010-го. С тех пор студия

Следуя веяниям рынка, tri-Ace не игнорирует социальные игры. Совместно с RealStyle она выпустила в Японии Lemuta – для пользователей платформы Yahoo!moba. Идея Lemuta проста – собрать команду и с друзьями зачистить подземелье от монстров и сундуков. Еще одна совместная работа с RealStyle – браузерная Komon-sama Legend, о которой известно очень мало (предположительно это квест).



Кукольные лица персонажей в Star Ocean: The Last Hope – дизайнерское решение, которое далеко не всем придется по вкусу.



Один из разработчиков Star Ocean: The Last Hope как-то написал в твиттер, что tri-Ace привлекли к созданию FF XIII-2. Лишнее подтверждение – режиссер Мицо Ивао указан в титрах FF XIII-2 как дизайнер боев.



Аrenы в Resonance of Fate со стороны кажутся довольно аскетичными [а если точнее, пустыми]. То единственная металлическая платформа посреди поля торчит, то пара стен. Залы, где все буквально установлено ящиками, – редкость. Подобное решение оправдано правилами боя. Если на пути персонажа, выполняющего «героический» прием, окажется препятствие, он может попытаться подпрыгнуть, чтобы избежать столкновения и растянуть время атаки. Ведь лишние секунды позволят усилить мощь выстрела или успеть вместо одной долгой очереди дать побольше коротких залпов. Но вот подвох – прыгнуть разрешается лишь единожды за ход [исключение – резонансные комбо-приемы]. Вот и экономят на конструкциях дизайнеры арен, изредка все же не удер живаясь и подсовывая игроку захламленные помещения – мол, попробуй-ка в таких условиях победить!



Обычно в RPG методы исследования встреченных предметов не афишируются – либо герой по умолчанию совершает необходимые действия по открыванию шкафов и сундуков, либо же все припрятанные сокровища по велению одной лишь кнопки падают в его жаждные ручонки. В Radiata Stories завеса тайны приоткрыта – Джек познает мир,

пиня все, что под ногу попадется, в том числе и других персонажей. Кто-то отреагирует на агрессивного подростка резким замечанием, а кто и вовсе решится проучить нахала. Наградой за выигрыш служат трофеи, но иногда побежденным настолько не хочется терять репутацию бравых бойцов, что они присоединяются к команде.



пока не анонсировала ни одной новой RPG для домашних консолей, зато сделала уже несколько для портативных приставок. В декабре 2011 появилась Frontier Gate для PSP (издатель – Konami). По духу она напоминает Monster Hunter, но бои здесь – внезапно для tri-Ace – пошаговые. Игрок управляет командой из двух персонажей (самосозданный герой плюс один из более 10 возможных напарников), которые путешествуют по миру, выполняя различные миссии (грандиозной сюжетной кампании а-ля Star Ocean тут нет). Другие игроки (до трех человек) могут присоединиться по ad-hoc. Локализации для Запада нет и, похоже, не предвидится. А в январе 2012 появилась Beyond the Labyrinth для 3DS (издатель – снова Konami). В ней нет такого акцента на сюжете, как в Star Ocean, зато есть бесконечные коридоры подземелий, по которым нужно бродить, истребляя недругов. Опять же, неясно, переберется ли она на Запад.



Сейчас в tri-Ace совместно с Level 5 делают Little Battler eXperience W (да, пишется название именно так) для PSP и Vita – сиквел к игре по мотивам аниме-сериала про то, как маленькие пластиковые роботы дерутся на картонных полях. И это повод взглянуть: хоть суммарный тираж Resonance of Fate и превысил 900 тыс. копий по данным vgchartz, издатели не торопятся поддерживать новые крупные проекты студии. С другой стороны, кто знает – может быть, именно сейчас в tri-Ace кипит работа над RPG, которая будет не менее увлекательной, чем их лучшие работы. Ведь давно известно – движок Infinite Undiscover, Star Ocean 4 и Resonance of Fate должен был стать основой для еще одной игры. **СИ**

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**



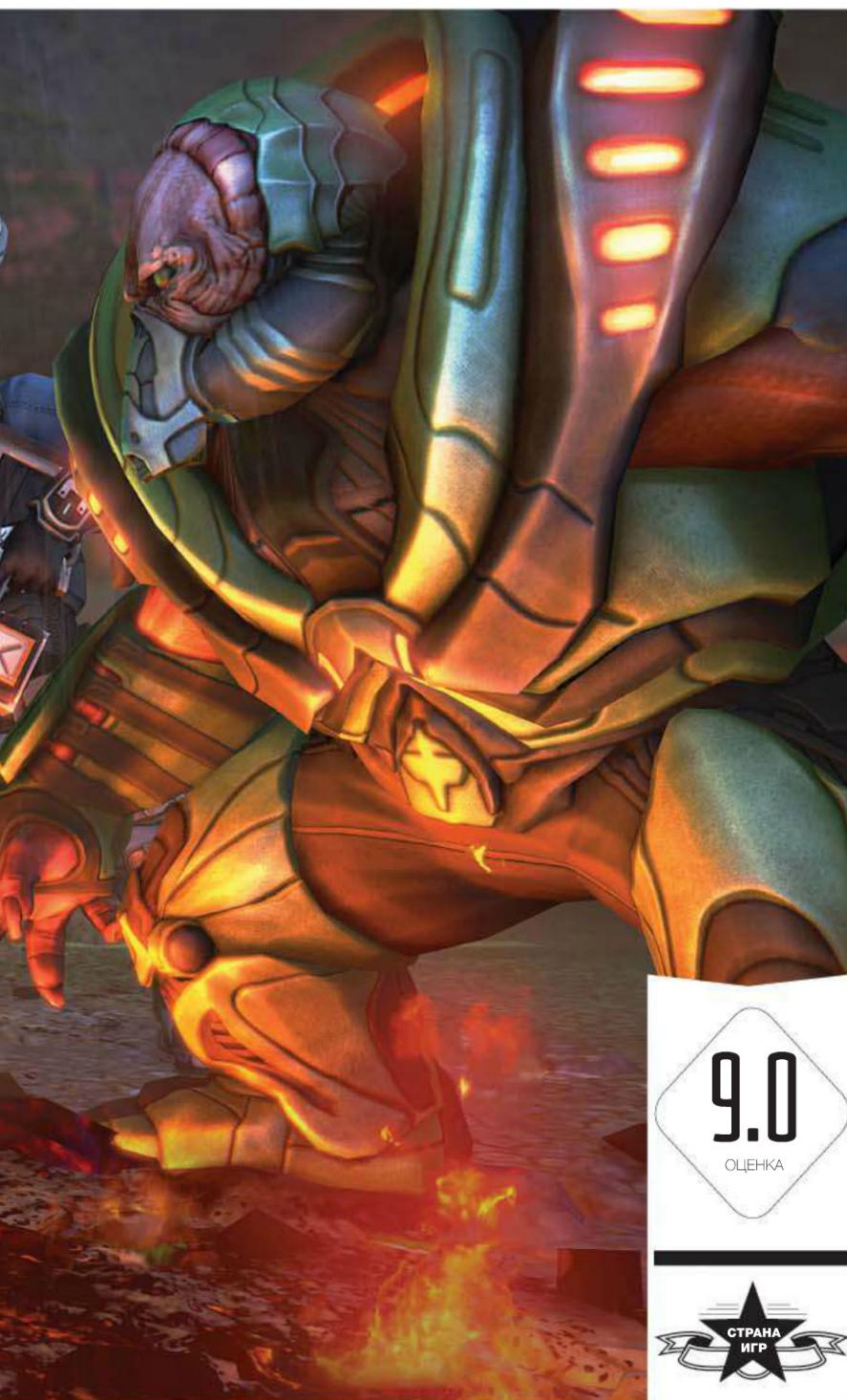
XCOM: Елему Ункноу

ТЕРПЕТЬ НЕ МОГУ ПРОСТРАННЫЕ ВСТУПЛЕНИЯ, ПОЭТОМУ НАЧНУ С САМОГО ГЛАВНОГО. ЕСЛИ ВЫ В СЕРЕДИНЕ 90-Х ПО КАКИМ-ЛИБО ПРИЧИНАМ ПРОПУСТИЛИ КУЛЬТОВУЮ ТАКТИЧЕСКУЮ СЕРИЮ ХСОМ, У МЕНЯ ДЛЯ ВАС ОТЛИЧНЫЕ НОВОСТИ. ТЕПЕРЬ, ЧТОБЫ ПРИОБЩИТЬСЯ К КЛАССИКЕ, ВОВСЕ НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО НАСИЛОВАТЬ СЕБЯ ВЫ-ВРИГЛАЗНЫМ РАЗРЕШЕНИЕМ 320Х240 ИЛИ ПРОДИРАТЬСЯ СКВОЗЬ ДЕБРИ ДАЛЕКО НЕ САМОГО ДРУЖЕЛЮБНОГО ИНТЕРФЕЙСА. ЕСТЬ СПОСОБ НАМНОГО ЛУЧШЕ – ХСОМ: ENEMY UNKNOWN, РИМЕЙК «ТОЙ САМОЙ» ПЕРВОЙ UFO. НУ А ТЕМ, КТО ПОДОБНО АВТОРУ ЭТИХ СТРОК ПОЧТИ 20 ЛЕТ НАЗДАК ЖАРИЛ МУТОНОВ В ПШЕНИЧНЫХ ПОЛЯХ, УМЕЛО ПРЕПАРИРОВАЛ СЕКТОИДОВ В ЛАБОРАТОРИЯХ, ДО ПОСЛЕДНЕГО ВИНТИКА РАЗБИРАЛ КИБЕРДИСКИ И В УЖАСЕ ПРЯТАЛСЯ ОТ СЕКТОПОДОВ ПО ОВРАГАМ, ПОИГРАТЬ В НОВЫЙ ХСОМ САМ БОГ ВЕЛЕЛ.



УЖЕ В ПРОДАЖЕ
PC, PlayStation 3, Xbox 360

Платформа: Windows, PlayStation 3, Xbox 360 **Жанр:** strategy.turn-based **Зарубежный издаватель:** 2K Games **Российский издаватель /дистрибутор:** «1С-Софтклаб» **Разработчик:** Firaxis
Обозреваемая версия: Windows **Страна происхождения:** США **Мультиплер:** versus, online



9.0
ОЦЕНКА



ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ
ЗА ВКЛАД В РАЗВИТИЕ
ЖАНРА

◀ Что за фигня?! Я не зака-
зывал электрофорез!!!



OOPS, THEY DID IT AGAIN!

Недалекое будущее. Мегаполис Энск. Ночь. Переяресток, освещаемый тусклым желтым светом уличных фонарей. Внезапно под удивленными взглядами полуночных тусовщиков, проламывая асфальт, как глазурь на бисквитном торте, с неба падает неведомый гаджет. Уличные зеваки по всем канонам НФ-триллеров, осторожно подкрадываются к свалившемуся с небес артефакту, как месячные котята к выключенному пылесосу. А еще через 10 секунд по все тем же голливудским канонам загадочная штуковина начинает распылять вокруг себя зеленые миазмы «добра». Спустя мгновение к начавшейся дискотеке подключаются летающие блюда, утюжащие тротуары бомбами, и фиолетовые то ли муравьи, то ли богомолы, в которых любой поклонник фантастики без труда узнает хайнлайнских жуков в интерпретации Пола Верховена, а проницательный ветеран XCOM – криссалидов образца 1993 года. Да, братцы, это ОН – первый контакт с внеземным разумом. Опять.

Единственные земляне, не поддавшиеся всеобщей панике после начала вторжения – внеправительственная организация XCOM, созданная специально для таких инопланетных нежданчиков. И вот уже под нашим чутким руководством первые четверо десантников проводят разведку и зачистку места первого контакта, а ученые на базе с нетерпением натачивают скальпели и готовят банки с формалином в ожидании экспонатов для инопланетного анатомического театра.

кровожадный и бесстыдный тьюториал берет инициативу в свои заскриптованные руки и насилием заставляет положить под лучами плазмы в первой же миссии почти весь отряд.

Несмотря на то, что я выбрал предпоследний уровень сложности (режим classic рассчитан на игроков, уже знакомых с тактическими играми), тьюториал продолжает считать меня слабоумным и с отеческой заботой показывает, как вращать камеру, переключаться между бойцами отряда,ходить, стрелять и бросать гранаты. За кадром звучит напряженная, но ненавязчивая музыка, которая сделала бы честь любому фантастическому фильму, десантники в лучших шутерных традициях лаконично комментируют свои действия («принято», «выполнено», «занял позицию») и правдоподобно бранятся, избегая, однако, слова на букву «F». Наш личный помощник Брэдфорд, начальница исследовательской лаборатории и главный инженер наблюдают за ходом операции, получая картинку с камера на шлемах бойцов, и постоянно вклиниваются в канал со своими замечаниями и подсказками. Старина Unreal Engine бодро отрисовывает весьма компактный уровень, в нужные моменты переключая часть декораций в «прогревочный» режим и обнажая внутренности зданий и других укрытий, в которые заходят наши бойцы. Камера периодически берет кинематографические ракурсы, цепляясь за спину бегущему солдату или выхватывая крупные планы обнаруженных пришельцев. А вот, кстати, и они. «Контакт!» – объявляет по радио новобранец Дэниел Вашингтон, и первая тройка сектoidов, напоминающих одновременно Горлума и пришельцев из черной комедии «Марс атакует», кидается врассыпную, занимая ближайшие укрытия и пытаясь рассредоточиться, чтобы в радиус поражения гранаты не попадало больше одного юнита. Впрочем, волниются они зря. Кровожадный и бесстыдный тьюториал снова берет инициативу в свои заскриптованные руки и буквально насилием заставляет положить под лучами плазмы в первой же миссии весь отряд, кроме одного счастливчика – аргентинца Цезаря Флореса. Но даже несмотря на это, впечатление от первого боя все равно отличное – тактический режим выглядит как конфетка, интерфейс очень информативен и совершенно не перегружен, а всевозможные развлекательные прибамбасы вроде переговоров по радио, смены ракурсов и закадровых комментариев начальников подразделений отлично дополняют и без того сильную презентационную часть игры.

Впереди нас ждут около 30 часов увлекательного геймплея, несколько десятков тактических боев, изобретение и производство новых видов оружия и брони, захват первых «языков», рейд на базу пришельцев, охота за кораблем-контролером Overseer и, наконец, финальный штурм корабля-храма. И поверьте, несмотря на бесконечные клише, диковинную эклектичность (здесь нашлось место лазерному и плазменному оружию, «зеленым человечкам», мутантам, роботам и даже зомби), отсутствие оригинальных сюжетных ходов и кучу условностей, играть в новый XCOM все так же интересно, как и раньше.

ВЫ ЧТО – И ЕСТЬ ЗА МЕНЯ БУДЕТЕ?!

У оригинальной UFO: Enemy Unknown от братьев Голлоп было масса сильных сторон – удачный микс стратегического и тактического режимов, оригинальная боевая механика, наивный, но веселый сеттинг, потрясающая аддиктивность – однако такие вещи, как простота освоения и удобный интерфейс, на этом параде достоинств и близко не маршировали. После первой атаки пришельцев игрок остался один на один с десятком интерфейсных экранов, при помощи которых надо было решать множество разноплановых задач. Вот лишь часть этого внушительного списка: строительство баз, закупка перехватчиков и управление ПВО, найм персонала и организация научных исследований, производство оружия и гаджетов, рекрутинг и экипировка бойцов, не говоря уже о самом интерфейсе сражений, в котором, подобно Скруджу МакДаку, приходилось трястись над каждым экин-пойнтом – ведь очки действия тратились даже на такие незначительные операции, как перекладывание гранат из рюкзака в карман разгрузочного жилета. Количество рычагов микроменеджмента способно было поставить в тупик даже бывалых стратегов.

Вышеописанный интерфейсный хардкор сейчас считается дурным тоном даже на PC, не говоря уже о консолях, и не исключено, что как раз по этой причине мы столь долго ждали реинкарнации XCOM – в реалиях современного игрового рынка намеренно загонять себя в PC-резервацию, как минимум, странно. А с минимальными изменениями портировать геймплей и управление оригинальной «уфошки» под геймпады было просто невозможно. И именно поэтому первое, за что взялась Firaxis, и первое что бросается в глаза, когда начинаешь играть в XCOM: Enemy Unknown, – генеральный курс на максимальное упрощение интерфейса и кардинальные изменения в игровой механике тактических сражений.

Максимальный размер штурмовой команды теперь ограничен всего шестью бойцами, причем, изначально доступно всего 4 слота. Из параметров солдат оставлены только меткость и воля, которая по прежнему влияет на устойчивость

ПОЛНОСТЬЮ ЛОМАЙ!

В новом XCOM в отличие от большинства игр с тактическими боями, включая Jagged Alliance и оригинальную серию XCOM, из игрового интерфейса полностью убраны приседания – это боевое па телер выполняется автоматически, если поставить бойца в конце его хода вплотную к укрытию высотой в полроста. Несмотря на приседание, такой «половинчатый» бруствер защищает примерно в два раза хуже «полноростового», за исключением снайперов с переком low profile. Укрытия могут защищать либо с одного направления (ствол дерева, валун и т.п.), либо с 2-3-х, если объекты на карте расположены в виде буквы «Г» или «П». Но ни один тип укрытий не защищает от атаки на все сто – он лишь снижает вероятность попадания примерно от двух до пяти раз в зависимости от высоты, дальности ведения огня и угла атаки относительно укрытия – попасть фронтально во врага, спрятавшегося за деревом, значительно сложнее, чем при стрельбе по диагонали.

Более того – ни одно из укрытий не защищает от огня перманентно. Даже каменные валуны и стены ино-планетных кораблей разрушаются после пары попаданий из «плазмы», не говоря уже о хлипких билбордах или лавочках в жилых зонах. С одной стороны, разрушаемость в игре почти тотальная (если что-то нельзя разрушить или сжечь, то можно, как минимум, сильно покорежить) и вдобавок отлична анимирована: горящая трава, обугленные стволы деревьев с малиновыми прожилками неостывших угольков, взрывающиеся машины и даже танки – приятно пощекочут ваше чувство прекрасного и нерви в придачу, так как взорвавшийся боезапас танка вполне может прихватить с собой половину спрятавшегося за ним отряда. С другой стороны, очень печально наблюдать в новом XCOM детские болезни, которыми оригинальная трилогия уже успела переболеть к 3-й части: можно, например, снести почти все несущие стены на первом этаже, но перекрытия и стены со второго – останутся висеть в воздухе. Не трагедия, конечно, но однозначно – незачет.



▲ Лучший сектоид-командер – мертвый сектоид-командер. Телепатия делает их особо опасными, но, к счастью, за редким исключением они всегда прячутся в небольших комнатушках, в которые мы вламываемся сразу всем отрядом, не оставляя им шанса уцелеть после первого же залпа.



Новинка сезона – раса «тощих», несмотря на малое количество хитов, эти твари очень опасны за счет высокой меткости, умения плеваться ядом и превращаться в такое же ядовитое облако после своей смерти.



к панике и ментальному контролю со стороны пришельцев-теле-патов. Гранаты и аптечки теперь выдаются по одной штуке на нос, зато боеприпасы не кончаются вообще, однако стрелковое и лучевое оружие все равно надо время от времени перезаряжать – магазин имеет ограниченную емкость.

Еще круче изменился сам бой – постепенное расходование экшн-пойнтов заменено на две дискретных фазы. Каждый солдат может за один ход либо пробежать полную дистанцию (15 клеток), либо переместиться на половину максимальной дистанции, а затем выполнить одно из действий: выстрелить, перезарядиться, метнуть гранату, перейти в режим перехвата и стрельбы навскидку в ход противника или использовать дополнительное оборудование – сканер, аптечку или электрошок. Поначалу возникает ощущение, что ты попал в детский сад, где за тебя все без исключения делают воспитатели и нянечки – кормят, укладывают спать, заправляют за тобой постель и даже выносят горшок – и вся эта гипер-опека несомненно раздражает. Все упрощения кажутся диким кощунством и отступлением от канонов, но при вдумчивом рассмотрении выясняется, что увлекательность при этом во-все не пострадала, более того – ощутимо возросла динамика боев, потому что теперь мы почти все время тратим именно на сражение, а не на «занимательные» игры «найди последнего сектoidа», «тетрис в переполненном рюкзаке» и «передай взведенную гранату по цепочке из тыла на передовую».

Да, играть в новый XCOM не просто, а очень просто, но от этого не менее, а даже более интересно, чем раньше. А



▲ Кибердиск теперь трансформируется в инсектоподобную штуковину и обожает кидать гранаты – в его присутствии не стоит кидаться за одним и тем же бревном.

▼ Горящий танк – не самое лучшее укрытие. Когда сдетонирует боекомплект, сами в этом убедитесь.



главное, радикальное выпиливание всех рутинных операций позволяет сосредоточиться на самых вкусных частях игрового процесса – тактике ведения боя и стратегии про-качки отряда.

ПОЖАЛУЙСТА, НЕ УМИРАЙ ИЛИ МНЕ ПРИДЕТСЯ LOAD

Раньше специализация бойца частично определялась его параметрами, частично – фантазией и пожеланиями игрока: обычно сильные и выносливые получали в каптерке гранатометы и тяжелые пулеметы; меткие – награждались самыми убойными стволами и выполняли роль снайперов; а те, кто успел быстрее всех прокачать AP, шел в разведку с легким оружием наперевес. Теперь специализации жестко определяются одним из четырех доступных классов – assault, heavy, support и sniper. Примечательно, что вплоть до первого повышения в звании, бойцы вообще не имеют никакой специализации: зародыши будущих уберзольдатен по-спартански вооружены штурмовыми винтовками, пистолетами и гранатами, и не могут похвастаться решительно никакими талантами. Но первая же нашивка squaddie и первый перк, который идет с ней в комплекте, раз и навсегда определяют дальнейший боевой путь новичков. Так, класс assault получает умение стрелять после перемещения на максимальную дистанцию, что делает штурмовиков незаменимыми в авангарде сражения. Heavy меняет стандартную штурмовую винтовку на пулемет, а бонусом получает в рюкзак базуку – самое мощное оружие на начальном этапе игры. Бойцы поддержки (support) учатся метать дымовые гранаты, которые затрудняют прицеливание по сослуживцам. А снайперы вполне ожидаемо вооружаются слонобойками и получают возможность раз в несколько ходов делать хэштот, который значительно увеличивает вероятность нанесения критического урона.

С одной стороны, случайная раздача специализаций несет в себе дополнительную интригу – отправлять необстрелянных бойцов в их первое сражение теперь так же интересно, как и разламывать китайские печеньки с предсказаниями. С другой стороны, классы далеко не равнозначны, а у рандома порой бывает извращенное чувство юмора:

Construct the Hyperwave Relay



В бой идут один старик.

Стрельба из базуки выглядит очень эффектно, но на поздних стадиях игры от нее мало толку.



МУТОН, СИДЕТЬ!

XCOM: Enemy Unknown может козырнуть целым букетом ярких тактических находок. Одна из моих любимых – огонь на подавление (suppression fire). Он не наносит никакого урона, но выполняет две других полезных функции – резко снижает меткость подавленного огнем врага, а также дает подавляющему возможность сделать бонусный выстрел в фазу противника, если враг решит покинуть обстреливаемое укрытие. Это вдвойне классно, так как высунувшийся из нычки пришелец мигом теряет свои бонусы к защите и становится легкой мишенью для такого рефлексного выстрела.

Из других приемов нельзя не упомянуть бонусы при стрельбе с возвышений (снайперы могут раз-

вить этот навык еще сильнее) и пенальти при стрельбе снизу-вверх, что переводит борьбу за высоты и крыши из плоскости абстрактных рассуждений в область конкретных тактических рецептов.

Дымовые гранаты, которые раньше использовались крайне редко, теперь намного полезнее – они ощутимо снижают шансы вражеских попаданий, а у прокачанного саппорта дымовые шашки могут дополнительно повышать волю и шансы нанесения критического урона.

Зато система с осветительными шашками и выполняющими аналогичную роль зажигательными боеприпасами вообще была убрана из игры – день и ночь теперь ничем кроме яркости текстур не различаются, и это печально.

ПОСЛЕ ЗНАКОМСТВА С ЧЕТКОЙ СПЕЦИАЛИЗАЦИЕЙ БОЙЦОВ В НОВОМ XCOM СТАНОВИТСЯ ОЧЕВИДНО, ЧТО В СРАВНЕНИИ С ЭТИМ В ОРИГИНАЛЬНОЙ ИГРЕ РАЗДЕЛЕНИЕ ПО КЛАССАМ ОТСУТСТВОВАЛО.

десяток снайперов в отряде из 20 человек при жутком дефиците штурмовиков и саппортов – вполне обычное дело в новом XCOM. Впрочем, никто не мешает увольнять лишних бойцов и выписывать с «Большой земли» партию необстрелянных новобранцев.

Кроме первого и предпоследнего перка (он выдается в звании майора), игроку всегда приходится выбирать между двумя способностями, и это ветвление фактически удваивает количество боевых специализаций. Так, штурмовики могут быть раскачаны в двух диаметрально противоположных направлениях – на максимизацию урона (двойной выстрел, повышенный шанс «крита» в зависимости от числа видимых врагов, бонусный рефлекторный выстрел, если противник подошел ближе, чем на 4 клетки и т.п.) и на усиление защиты. Пулеметчики выбирают между увеличением боезапаса (до двух гранат и двух выстрелов из базуки) и вспомогательными способностями вроде огня на подавление и голографического наведения, увеличивающего напарникам шансы попадания по тем врагам, по которым уже успел отстреляться «хэви». Саппорты могут стать незаменимыми медиками (это единственный класс, который использует аптечку до 3-х раз, получает бонусы на число восстанавливаемых хитов и на дальность бега), либо превратиться в облегченный вариант пулеметчика – со стрельбой на подавление и ответным огнем, который срабатывает не только при движении врага, но и при стрельбе. Особняком стоят снайперы, которые в самом начале игры являются наиболее ущербной специальностью, так как в отличие от остальных классов могут стрелять лишь в начале хода, что значительно снижает их мобильность и скорострельность. Первое же ветвление позволяет либо избавиться от вышеописанного недостатка, позволяя снайперам сносно воевать даже на передовой, либо полностью наплевать на мобильность, получив в компенсацию возможность стрелять по любому врагу, которого видят хотя бы один член отряда. Однако стоит учесть, что такой выстрел возможен лишь при отсутствии помех на линии огня, а это в местных реалиях далеко



не всегда возможно – уровни очень плотно напичканы самыми разнообразными препятствиями и укрытиями. Кстати, гадкие снайперские утятка при повышении до полковника превращаются в прекрасных лебедей-терминаторов за счет перка, который позволяет стрелять по обойденным с фланга или оставшимся без прикрытия врагам вообще без затрат очков действия. Но думается мне, что с первыми же патчами это безобразие понерфят.

После знакомства с четкой специализацией бойцов в новом XCOM становится очевидно, что в сравнении с этим в оригинальной игре какое-либо разделение по классам вообще отсутствовало – вчерашний гранатометчик мог без проблем взять на следующую миссию снайперскую винтовку или забить рюкзак и карманы аптечками. Что, впрочем, не мешало и раньше горько оплакивать гибель прошедшей огнь, воду и медные трубы Tanya Ivanov и лихорадочно загружать начало хода, чтобы переиграть все «как надо». Теперь же потеря прокачанного штурмовика или полковника-медика, который ласточкой порхал по полю, подлечивая раненых сослуживцев и приводя в чувство потерявших сознание, – самая настоящая трагедия.

РОЗОВАЯ КОФТОЧКА ИНТЕРЕСУЕТСЯ

Предыдущие восторженные абзацы могли оставить у вас ложное впечатление, что новый XCOM – идеален. Однако это не так. Сама идея с возрождением бренда, безусловно, удачна. Но в некоторых аспектах римейк настолько буквально цитирует оригинал, что это вызывает некоторое недоумение. Возьмем, к примеру, сюжет и сеттинг, которые даже в 90-е скорее воспринимались как пародия на sci-fi, нежели самостоятельная авторская история. XCOM 2012-го года, соответственно, уже пародия на пародию, что делает его еще более гротескным и нелепым. Хотя формально Firaxis не была ограничена ни сюжетными рамками, ни обязательствами один в один переносить в XCOM: Enemy Unknown «зоопарк» пришельцев из первой части; некоторые «не дожившие» до римейка виды (человекозмеи, риперы) и парочка новых (дро-

Специальное сооружение на базе – Foundry – позволяет апгрейдить сразу все произведенные предметы. К примеру, можно сделать плазменные гранаты оружием по умолчанию вместо обычных осколочных.

ны, «тощие») прекрасно подтверждают эту мысль. Все равно уже почти никто не помнит, что было в первоисточнике, а те, кто помнит, как я, например, скорее предпочел бы пройти по перипетиям новой истории, чем в очередной раз перелистывать знакомые пожелтевшие страницы.

Но буквальное цитирование – далеко не самый страшный грех римейка. Гораздо печальнее наблюдать, как цунами упрощений захлестнуло не только сами тактические сражения, но и стратегическую часть игры. Не подумайте, что я противоречу сам себе – мне безумно нравится более дружелюбный и простой интерфейс, и я помню свои слова о переусложненной UFO: Enemy Unknown. Но в попытках вписаться в консольные стандарты простоты Firaxis кое-где однозначно хватила через край. К примеру, вы можете содержать на базе практически неограниченное количество учёных и инженеров: они теперь работают бесплатно и не занимают места – жилые отсеки как таковые отсутствуют. Но зато просто так их теперь не найдешь – нужно либо выполнять спецмиссии, либо строить дополнительные лаборатории и мастерские, либо просто ждать, пока межправительственный комитет в конце месяца подкинет вам пару яйцеголовых в дополнение к месячному жалованью. Бред? Однозначно.

С солдатами похожая петрушка. Их можно расплодить до 99 штук. Однако десантный корабль всего один, и послать несколько штурмовых групп на две «параллельных» миссии, как раньше, уже нельзя. Более того – пришельцы теперь всегда устраивают похищения одновременно в трех местах, поэтому каждый месяц 4-6 атак вы будете оставлять безнаказанными, просто потому, что так придумали Джейк Соломон и Ко. С одной стороны, выбор – кого спасать, а на кого забыть – это тоже своего рода мини-игра: на защищенной территории паника снизится, на остальных повысится – вплоть до выхода затерроризированной алиенами страны из Совета и полного отказа от финансирования XCOM. С другой стороны – какого черта?! С какой стати мне как игроку вообще должны навязывать какое-то решение? Вот если бы таких параллельных «вызовов» было штук 5-7 и





я не мог их все обработать из-за банальной нехватки людей и транспорта – другое дело! Но насилию ограничивать десант одним кораблем – это какая-то пошлость.

Но печальнее всего дело обстоит с количеством контента. Его не просто мало, его ПРЕСТУПНО мало. Игра проходит за 30 часов, если никуда не спешить, но ее можно побежать и почти вдвое быстрее, если специально держаться сюжетной канвы, которая базируется всего на трех ключевых миссиях – штурм базы (она тут всего одна!), перехват корабля-контролера, финальная битва.

▲ Новый перехватчик типа Daeodon построен по технологиям пришельцев и предназначен для перехвата инопланетного скоростного корабля-контролера Overseer.

В ходе игры я исследовал все, что только возможно, и прорызел в мастерской каждый предмет хотя бы по разу, причем последние два месяца ученым вообще нечем было заняться. Это неудивительно, дерево технологий здесь до безобразия короткое, шутка ли – все стволы подразделяются лишь на три типа: обычное стрелковое оружие, лазерное и плазменное. Особняком стоит лишь самый мощный в игре дробовик alloy cannon, стреляющий композитными обломками. Гранат – два типа, если не считать дымовые. Броне повезло чуть больше – есть и skeleton armor с крюком а ля Бэтмен, и невидимая броня а ля Хищник, есть титановая с джетпаком (совершенно не нужная фигня, к слову), и даже броня, усиливающая психонические способности. Перехватчиков тоже только две разновидности, причем продвинутый вариант нужен только для перехвата Overseer – с остальными тарелками успешно справляются и базовые Raven'ы с плазменными пушками.

ЧЕМОДАН – НЛО – КОСМОС!

Чем ближе к финалу, тем явственнее ощущение, что бармен явно недолил в мохито ром, а в воздухе заранее попахивает аддонами и DLC – уж поверьте опыту человека, который за два года на дополнительный контент к «Цивилизации» от всей той же Firaxis потратил раз в пять больше денег, чем на саму игру. Плохо ли это? В масштабах одной игры – однозначно да. Я банально не наигрался за одно прохождение, а разнообразия контента слишком мало для того, чтобы с таким же интересом играть второй раз. С другой стороны, очевидный потенциал движка и традиционный козырь Firaxis в виде поддержки мододелов дают надежду на то, что новый XCOM теперь с нами всерьез и надолго. Можно начинать делать ставки, кого мы увидим раньше в первом аддоне – лобстерменов из TFTD или хэдкрабов из Apocalypse. **СИ**



ТРОЕ В ШАТТЕЛ, НЕ СЧИТАЯ СЕКТОИДА

Одна из причин, по которой XCOM получил от меня столь высокую оценку, – долгожданный мультиплейер. К сожалению, с пресс-версией поиграть в дефиле не удалось, так как сервера по понятным причинам были еще пустые, зато я вдоволь поковырялся в интерфейсе мультиплеера и уверен, что сам режим очень многообещающий.

Базовый принцип очень прост: каждый игрок получает перед матчем 10000 очков, которые может потратить на закупку до 6 бойцов любого класса, любой специализации и даже расы – да, играть за сектоидов, мутонов и прочих «зве-

рюшек» тоже можно, причем никто не мешает делать сборную команду людей и пришельцев. Однако максимальный по численности отряд отъедает все выделенные очки и на приличное оружие, броню и перки уже ничего не остается. Другая крайность – один солдат, но в максимальной экипировке и с лучшим для своего класса оружием – тоже не представляется слишком привлекательной. Думаю, в реальных боях наибольшей популярностью будут пользоваться промежуточные варианты с дополняющими друг друга классами: два штурмовика плюс саппорт; штурмовик, хэви и снайпер и т.д.



Андрей
Окушко

Faster Than Light

МОЙ ПЕРВЫЙ КОРАБЛЬ БЫЛ ХОРОШ, НО ПОГИБ ПО ГЛУПОЙ СЛУЧАЙНОСТИ – ПЫТАЯСЬ ПОГАСИТЬ ОЧАГИ ПОЖАРОВ, Я ОТКРЫЛ «ДВЕРИ» В КОСМОС, НАДЕЯСЬ, ЧТО БЕЗ ПРИТОКА КИСЛОРОДА ВСЕ ПОТУХНЕТ САМО СОБОЙ. И ЗАБЫЛ, ЧТО ГЕНЕРАТОР ВОЗДУХА ПОКА НЕ ПОЧИНЕН ПОСЛЕ ВРАЖЕСКОГО АБОРДАЖА. КОМАНДА СКОНЧАЛАСЬ, А В МЕНЮ ПРИШЛОСЬ ВЫБИРАТЬ «NEW GAME».

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Windows



▲ Невидимость – почти чит, мешающий врагам стрелять в вас на протяжении нескольких секунд. Поэтому cloaking device – однозначный must have!

▼ Созданная в 2D игра собрала на Kickstarter почти в 21 раз больше запрошенных 10 тысяч долларов. Кто тут говорил о важности графики?



B Faster Than Light звездолеты гибнут часто, особенно если не читерить с сейвами и играть честно. Однажды мой «железный друг» полностью выгорел, попав в плазменный шторм. В другой раз противники просто взяли нас на абордаж. В третий – изничтожили, сняв бомбой щиты, а затем методично взорвав все отсеки. Успешной стала лишь пятая попытка, но флагман повстанцев, выступивших против законной власти, мы победили буквально «на флагже», когда от корпуса оставалось всего ничего...

Самое прекрасное в FTL – то, что каждая партия развивается по непредсказуемому сценарию. Карта вселенной генерируется заново, и единственное, что остается неизменным: цель. Нам надо пройти восемь секторов, в последнем встретившись с «боссом». А время-то поджимает – по пятам за одиноким кораблем гонится повстанческий флот. Мало просто сбежать, надо еще и пополнить команду, и прокачать свой корабль, и раздобыть каких-нибудь полезных устройств. Вот и мотаешься по космосу как угорелый, надеясь успеть все и сразу.

А еще капитан постоянно принимает решения. Помочь шахтерам, атакованным пиратами, или нет? Купить у странствующего контрабандиста древний артефакт или полететь дальше? Вмешаться в стычку двух кораблей или отправиться по своим делам? Выбор неочевиден – в сражении, например, можно получить серьезный урон, просадив потом все деньги на ремонт. А торговец может оказаться продавцом воздуха, жестоко насижающимся над вашей наивностью. Иногда предлагается и дополнительный вариант, если у вас есть какое-нибудь устройство. Скажем, при помощи камеры телепортации нам позволяют проникнуть на корабль работников и вызволить часть пленников. Эдакая альтернатива «разборкам» по классическому методу.

◀ Главный враг. Четырнадцать отсеков с модулями, примерно столько же членов экипажа. Мама, ради меня обратно...



ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ
ЗА ВКЛАД В РАЗВИТИЕ
ЖАНРА

Платформа: Windows. Жанр: strategy.role-playing.sci-fi. Зарубежный издатель: Subset Games. Российский издатель: не определен. Разработчик: Subset Games. Мультиплеер: отсутствует. Обозреваемая версия: Windows. Страна происхождения: Китай

Отлично сделан и бой. Капитан определяет, из чего и по каким отсекам выстрелить, какие модули и в какой момент запустить. Причем энергии (даже если вы прокачаете ее по максимуму) хватает не всегда. Поди угадай, на что ее лучше направить сейчас – на дополнительные щиты, четвертый тип оружия или защитного дрона? Тактик в Faster Than Light предостаточно. Кто-то ставит на уход в невидимость и массированный обстрел из всех орудий. Другой предпочитает ракеты и бомбы, покупая на разбросанных в пространстве станциях все доступные боеприпасы. Лично мне же нравится абордаж – прокачанные «морпехи» легко вырезают всех на своем пути. Заодно можно и развлечься, забросав неприятеля зажигательными бомбами и подбросив ему десант из «скалистых», расы, нечувствительной к огню. Одна беда – продать захваченный звездолет нельзя, мы лишь получаем в награду местные «деньги», ракеты, детали дронов.

Faster Than Light – страшный убийца времени. Хотя партия занимает час-полтора, повторять хочется снова и снова. Пока не будут открыты все корабли, получены все достижения, а республиканский флагман повержен раз эдак двадцать минимум. Интересно, что Subset Games учудит в следующий раз? **СИ**

ЗВЕЗДОЛЕТ ЗВЕЗДОЛЕТУ РОЗЫ

В начале нам известна лишь одна из двух модификаций единственного корабля. Всего же вариантов 18, и найти их все – нелегкий труд. Если одни открываются просто по мере прохождения, другим требуются специальные условия. Например, присутствие в определенной точке пространства с членом экипажа заданной расы на борту, верный выбор в диалоге или выполнение квеста. И не забудьте – внутреннее строение и стартовый набор соратников у каждой модели свой, а значит, и тактику придется строить по-новому. Поэтому даже столь короткой игры нам все равно хватит надолго.



◀ «Паровозы», турели, мини-вертолеты, пистолеты, пушки... Стимпанк, однако.

Torchlight II

О, ВЕЛИКОЛЕПНАЯ DIABLO III. ДОЗВОЛЬ МНЕ РАССКАЗТЬ ТЕБЕ ГРУСТНУЮ-ПРЕГРУСТНУЮ ИСТОРИЮ И НЕ ВЕЛИ КАЗНИТЬ ЗА ДУРНЫЕ ВЕСТИ. НА ТВОЙ ТРОН НАШЛАСЬ ПРЕТЕНДЕНТКА. ТА, ЧЬИ РОДИТЕЛИ БЫЛИ РОДИТЕЛЯМИ ТВОЕЙ ПРЕДШЕСТВЕННИЦЫ. ТА, У КОТОРОЙ ЕСТЬ ВСЕ ШАНСЫ ЗАСТАВИТЬ ТЕБЯ ПОТЕСНИТЬСЯ!

Платформа: Windows Жанр: role-playing.action-RPG

Зарубежный издатель: Perfect World Entertainment

Российский издатель: «1С-Софтиклаб» Разработчик: Runic Games

Обозреваемая версия: Windows Страна происхождения: США Мультиплеер: до 6 игроков



Вот это я понимаю, добыча. А еще и два сундука сейчас откроем...



Осторожно, ловушка. Замедляет и ранит одновременно!

ы любите ходить в игры как на работу? Я – нет (как бы странно это ни звучало для игрожура). Развлечение не должно отнимать каждый день по два (три, четыре) часа в обязательном порядке. Поэтому и Diablo III недавно забросил: ну неинтересно мне бегать по одному и тому же акту, надеясь, что вот сейчас, буквально через секундочку, выпадет хоть какой-нибудь классный легендарный предмет. Который не стыдно и друзьям показать, и на аукционе продать, и герою отдать.

В Torchlight II подобной проблемы нет. Лута здесь – завались. Рядовые монстры, боссы, сундуки, с завидным постоянством выбрасывают предмет за предметом. Сюрпризы не заставят себя ждать: прокачав двух персонажей до 40-го уровня, я начал игру за мага. И буквально сразу нашел отличный посох, равных которому на низких уровнях пока не встречал. Конечно, большую часть добычи придется продать за неизвестность, но для этого есть верный пес (кот, сокол). Сгребаете ему хлам, жмете кнопочки «сгонять в город», и животинка все сделает сама. К торговцам забежит, топоры со щитами на деньги поменяет, золотишко обратно притащит... Схема, знакомая по прошлым работам Runic Games, но не перестающая радовать.

Наша собачка годится не только для этого. Она неплохо помогает в бою, имеет три слота для специальных предметов, может пользоваться выданными ей заклинаниями. И самое интересное – превращается в других существ. Не сама по себе, конечно, придется почувствовать себя героем сказки Пушкина и заглянуть на рыбалку. А там уж что поймете, то и получите. Web Fish сделает из пета паука, обездвиживающего сетью врагов. Tunnel Shark – зубастого крота, оглушающего ударами. Jackal Bass – шакала с отравленными клыками. Кого захотите (окей, почти кого захотите), того и сотворите. Была бы рыбка.

Где ее взять? Например, в разбросанных по случайному генерированным картам местах для ловли. Ничего лишнего в инвентаре таскать не надо – достает из ниоткуда удочку и начинаете нехитрую мини-игру. Преуспеете – получите что-нибудь ценное. Обычную или золотую рыбку (увы, корыта с дарами она не раздает, а просто меняется на деньги), эликсир или ценный предмет. Кстати, обычно такие точки рассчитаны на определенное число попыток, исчерпавшие – пойдете искать новые. Зато в городах никто не запрещает готовиться к соревнованиям по рыбной ловле хоть до посинения. Прекрасный повод забежать в ближайшее поселение.

Заодно не забудьте разобраться с другими важными делами. Сбросьте нужные другим классам вещи в общий сундучок. Разломайте доспехи ради вставленных в них камней (или, наоборот, выломать камни ради доспехов), улучшите любимый пистолет, воспользуйтесь местным аналогом хорадримского куба. Все это не потребует много времени, но крайне полезно в дальнейшем прохождении. Это только на легкой и нормальной сложности реально бежать вперед, не особо задумываясь о тактике и экипировке. Ветеранская ближе к финалу дает прикурить даже опытным героям, а на элите без какого-никакого предварительного плана делать нечего. А ведь после обычной игры есть New Game+, а потом New Game++, а потом... Короче, идея понятна: член дальше в лес, тем толще партизаны.

А «партизаны» вышли на загляденье. Каждая локация старается порадовать очередным видом монстров. Желеобразные капельки,

В ГОРОДАХ НИКТО НЕ ЗАПРЕЩАЕТ ГОТОВЫЙСЯ К СОРЕВНОВАНИЯМ ПО РЫБНОЙ ЛОВЛЕ ХОТЬ ДО ПОСИНЕНИЯ.

агрессивные тушканчики, летучие мыши, ходячие грибы – фантазии создателей, кажется, нет предела. И все со своими особенностями. К гигантскому таракану в парящем состоянии бессмысленно подходить с мечом, надо подождать, пока он опустится. А перебить всех «тушканчиков» невозможно, если не уничтожить их логово. И главное – врагов много, особенно в подземельях. Порой трудно разглядеть героя на экране, такие толпы противников хотят подзакусить нашим подопечным.

Стоп! Зачем я вас запугиваю? Action-RPG для того и нужны, чтобы вырвать сотни и тысячи неприятелей. Но еще интереснее ходить на мини-боссов и просто боссов. И здоровья у них навалом, и удар ничего себе, и умений хватает. Кто-то вызывает на подмогу скелетов, другой прячется под землю и неожиданно атакует, третий вздыбливает землю под ногами, четвертый «радует» несколькими копиями, пятый... Все-все-все, довольно, а то я вам тут сейчас всю игру перескажу, лишив удовольствия познакомиться с боссами поближе самолично.

А вот сюжет пересказывать не придется. Замысловатым его не назовешь – типичная история с погонями и уничтожениями живых

препятствий. А также отсылками в сторону Diablo II (да-да, именно второй, нет тут никакой опечатки). Зато за побочные квесты и всяческие головоломки громадный жирный плюсик к итоговой оценке игре обеспечен. Они совершенно не напрягают, легко выполняясь по ходу дела, и в то же время требуют хотя бы минимального приложения умственных усилий. Это вам не типичный hack-n-slash, где классическая дополнительная миссия выглядит так: дойди туда-то и принеси то-то. Нет, такое, само собой, тоже есть. Но порой нам подкидывают эдакие простенькие загадки (к слову, не всегда помечаемые в журнале как задания). То из земли начнут расти какие-то столбы, приманивающие скелетов, и надо понять, что с этим делать. То небольшой лабиринт с рычагами в подземелье обнаружится. То просто отсылка к Minecraft встретится. Вроде бы мелочи, а настроение подымают. И к классическим RPG немножечко приближают. Впрочем, это я загнул – вы же уже знаете про сюжет, да?

Зато, возможно, не знает про ролевую систему. Она в Torchlight II просто на загляденье. Четыре базовых характеристики не менялись с времен – Strength, Dexterity, Focus (aka Интеллект) и Vitality. Но все они дают еще и дополнительные бонусы, так, Focus и повышает наносимый магией урон, и увеличивает шанс ударить сразу оружием с двух рук (если вы, конечно, пользуетесь парой пистолетов или посохов). И это еще цветочки, ягодки начинаются, когда заглядываешь в раздел Skills. Runic Games отбрала стереотип, заставляющий рисовать древа



ДЕНЬГИ

«Деньги-деньги-дребеденьги», пел герой популярного мультфильма. Вот уж действительно, дребеденьги – игровая валюта в Torchlight II улетает со свистом. В основном на бутылочки и улучшения предметов. Накопить 100 тысяч, чтобы выполнить одно из достижений в Steam – задача для истинных кошеев, чахнувших над каждой копеечкой. Слишком трудно удержаться и не улучшить только что подобранный лук. Даже зная, что за поворотом можно найти оружие покруче. Но самое обидное, что персонажи игрока обмениваются между собой монетками не могут. Баланс, простите-с.



ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ
ЗА ВКЛЮЧЕНИЕ
ЖАНРА



▲ Есть опыт, а есть слава. За новые уровни которой тоже дают очки навыков.



Лень рыбачить? Берите динамит. Может, и потеряете часть луны, зато остальное получите быстро.



▼ Этот «крабик» еще и под землю прячется. Ну, ничего, вылезет, тогда и достанем.



Один джинн послал убить другого джинна. Прямо гражданская война какая-то.



Какая здоровая дура... Ничего, дайте герою пару минуток, он ее отпинает.

Инженер с копьем? А почему бы и нет, проверено: справляется неплохо. Хотя пушка в рюкзаке на всякий случай лежит.



Ландшафтов в Torchlight II видимо-невидимо. Заснеженные поля, засушливые пустыни, зеленеющие леса, мрачные подземелья – есть все и на любой вкус.

ЖЕЛЕОБРАЗНЫЕ КАПЕЛЬКИ, АГРЕССИВНЫЕ ТУШКАНЧИКИ, ЛЕТУЧИЕ МЫШИ, ХОДЯЧИЕ ГРИБЫ – ФАНТАЗИИ СОЗДАТЕЛЕЙ, КАЖЕТСЯ, НЕТ ПРЕДЕЛА.

навыков, где до самых-самых мощных ударов или заклинаний приходилось обязательно проходить по цепочке умений. Все, теперь у нас только два требования: класс персонажа и уровень. Качайтесь, как угодно, не забывая, что очки навыков не бесконечны. Хотя ошибки простительны – последние три изученных скилла разрешают отменить за деньги, что серьезно упрощает построение билдов персонажей. Не настолько сильно, как в уже упоминавшейся игре с цифркой «три» в названии, но все же.

Каждому персонажу из великолепной четверки (Embermage, Berserker, Engineer and Outlander) дали по три «набора» умений. Из берсерка, к примеру, можно сделать бойца ближнего боя, дальнего и некое подобие саммонара. Но и это еще не все. Runic Games не забыла о дополнительной «фишке» – так называемых «заклинаниях». Находит нужный свиток, изучаете, пожалуйста – можете использовать его вне зависимости от класса. И вот уже раскладывающий всеми двуручным топором инженер окружает себя толпами скелетов и занимается самолечением. И пусть заклятий не так много, но они еще больше разнообразят варианты развития героев. Предчувствую месяцы споров, чей персонаж круче.

Хотя к чему эти бесплодные споры, если можно вместе отправиться рубить врагов? Кооператив – то чего не хватало прошлым action-RPG студии, и ошибку наконец-то исправили. А идею распределения добычи позаимствовали у старшего товарища: каждый видит строго то, что ему положено. Заметив классный шлем – хватайте, не опасаясь гневных всплесков товарищей. Он ваш и только ваш.

Что-то я перехвалил игру, пора и поругать. За графический стиль – излишняя мультишность слишком уж выпирает, заставляя зажмуриваться в самых ярких местах. За пустые участки карт – кое-куда монстров не завезли, а семь-девять секунд без драк вызывают «ломку». За необходимость побегать туда и обратно в отдельных « почтовых » квестах. К счастью, таких мало, и на итоговую оценку они повлияют не сильно.

Пяточ уровней в час, почти полная свобода развития, тонны шмоток и потрясающая рейграбельность? Прости, Diablo III, я перехожу в другой лагерь. **СИ**



CHARGE, CHARGE, CHARGE!

Обратите внимание на полоску Charge в центре экрана. Станете быть монстров активно, не отлынивая, сможете заполнить ее и получить в награду горку плюшек. Например, бесплатно применение навыков на 12 секунд для мага вместе с усилением атак на 25%. Почти чит, правда? Или превращение всех атак берсерка в критические – тоже неплохо. Осталось прокачать умения, помогающие заполнять Charge быстрее. И убивать, убивать без передышки. Ведь если остановиться, через пару секунд полоска начнет уменьшаться, пока совсем не сойдет на нет.

Вся продукция «ТЕВЬЕ МОЛОЧНИК» произведена из цельного (невосстановленного) молока очень высокого качества.

Такой строгий контроль оказывается важным и для людей, заботящихся о здоровье, поскольку в последнее время на рынке появилось много подделок и разбавлений как молока, так и продуктов из него.



ПРИ ПОКУПКЕ
КАЧЕСТВА –
**МОЛОКО
В ПОДАРОК**



The Testament of Sherlock Holmes

В КВЕСТАХ ОТ FROGWARES ШЕРЛОК ХОЛМС УЖЕ СТАЛКИВАЛСЯ И СО ЗНАМЕНИТЫМ ВОРОМ АРСЕНОМ ЛЮПЕНОМ, И С ДЖЕКОМ ПОТРОШИТЕЛЕМ. В НОВОМ ВЫПУСКЕ ЕМУ ПРЕДСТОИТ ЕЩЕ БОЛЕЕ ГРАНДИОЗНАЯ СХВАТКА – С СОБСТВЕННОЙ РЕПУТАЦИЕЙ.



УЖЕ В ПРОДАЖЕ
PC, PlayStation 3, Xbox 360

Платформа: Windows, PlayStation 3, Xbox 360 **Жанр:** adventure

Зарубежный издатель: Focus Home Interactive **Российский издатель:** «1С-Софтклаб»

Разработчик: Frogwares **Обозреваемая версия:** Xbox 360 **Страна происхождения:** Франция

Дата выхода: уже в продаже



▲ Ватсон не всегда старателен держится позади Холмса – иногда он оказывается ровно между детективом и предметом, который тот хочет обследовать повнимательнее. Приходится отводить Холмса назад, чтобы доктор по велению AI тоже сдвинулся с места.



одном из рассказов Артура Конан-Дойля Шерлок Холмс говорит своему летописцу: «Признаюсь, Ватсон, я всегда думал, что из меня вышел бы замечательный преступник». Действительно, Холмс – с его острым умом, глубокими познаниями в области химии и накопленным багажом сведений о сотнях способов обойти закон – вполне мог бы оказаться на месте профессора Мориарти. Вот и в отечественной экранизации похождений великого детектива Ватсон, познакомившись с Холмсом, сперва подозревает, что делит квартиру с отъявленным негодяем. А в романе Энтони Хоровица «Дом шелка», который был написан по заказу и с благословения наследников Конан-Дойля, Холмс и вовсе оказывается на скамье подсудимых – и сперва неясно, то ли его подставили, то ли он и впрямь зашел слишком далеко в своем расследовании.

The Testament of Sherlock Holmes от Frogwares использует ту же тему. Доктор Ватсон от сцены к сцене наблюдает, как его давний друг ведет себя крайне подозрительно. Холмс не дает свидетелю вызвать полицию. Без лишних угрозений со-вести шантажирует бедняга. Едва не убивает двух негодяев, исполнителей жестокого убийства, – не в схватке, а из за-сады. Предосудительные поступки следуют один за другим и выглядят таковыми не только для честного доктора, но и для игрока, который тоже начинает сомневаться – а вдруг, решая от лица Холмса очередной паззл, он на деле способствует торжеству зла.

В Frogwares уже давно делают квесты о Холмсе. The Testament of Sherlock Holmes перенимает особенности предшествующих выпусков: трехмерные декорации предлагаю исследовать с видом от третьего лица. В принципе, можно переключиться и на вид от первого лица, но необходимости в этом не возникает. Если уж в паззле этот ракурс критичен – например, чтобы вертеть колесиками кодового замка, – то его сразу и предложат (и он будет единственным доступным).

Чаще всего управлять предложат самим Холмсом, но время от времени главную роль получает Ватсон. Более того, в одном из эпизодов играть нужно за пса Тоби, который тоже – детектив хоть куда. В предыдущих выпусках случалось, что главные герои исполняли роль «мальчиков на побегушках» – для них выдумывали поручения в духе «принеси это дело тому полицейскому», чтобы увеличить срок прохождения. Спешу обрадовать: на сей раз большинство заданий, с которыми сталкиваются ас дедуктивного метода (на самом деле, индуктивного) и его верный соратник, имеют прямое отношение к расследованию. Хотя Холмс по-прежнему не может удержаться, чтобы не сказать доктору: мол, любезный Ватсон, принесите-ка мне карту и подайте справочник. Что поделать – идешь, разыскиваешь и несешь.

Детективы решают загадки трех типов. Прежде всего, классические логические задачки – скажем, определить за-

кономерность, по которой чередуются цифры, или же, руководствуясь подсказками, вычислить, как сидят ученики в классе. Просидишь над паззлом какое-то время – появляется опция, которая позволяет автоматически решить задачку. В большинстве случаев задания понятны, сами ребусы интересны, и только один момент меня озадачил. Пару раз Холмс сталкивается с симулятором химических опытов и должен понять, что содержится в жидкости. Ему выдают набор реагентов, но игрок не получает объяснения, как вся система функционирует. Инструкция содержит в себе только приказ – «проанализируй жидкость». И вот пытаешься понять, чего же делать, наугад выливая в миску один реагент за другим, хотя, казалось бы, Холмс, от лица которого приходится ставить опыт, – химик-эксперт.

Второй вариант заданий: выстраивание логических цепочек в подручном блокноте. По сути, нужно выбрать правильное умозаключение из нескольких предложенных. Скажем, отыскивает Холмс следы на полу – в блокноте появляется запись, где нужно указать, сколько преступников вошло и вышло из комнаты. За выбор неправильного варианта не штрафуют (можно сколько угодно раз перебирать версии, пока не отыщешь правильную), Ватсон тактично молчит, не издаваясь над оглохностями друга. Сама идея таких заданий – очень «холмсовская», и разбираться с ними интересно, но, на мой вкус, их слишком мало (куда меньше, чем кодовых замков самых разных систем). При этом в игре постоянно советуют: мол, если оказываешься в тупике, изучи повнимательнее свой блокнот – как будто других поводов забуксововать не существует. Вроде бы и правда – обычные головоломки ведь можно промотать. А для классических point-and-click этапов, которые тут тоже есть, предусмотрена система подсказок. Если Холмс находится рядом с еще не обнаруженной уликой, то по нажатию клавиши на экране всплывают иконки-маячки, сигнализирующие, что еще не было исследовано. Но все равно случается, что улика постоянно оказывается вне поля зрения персонажа и игрока. И тогда напоминания о блокноте, конечно, выглядят неуместно.

Никаких нелогичных манипуляций с предметами от детективов не требуют – тут не нужно надевать тапки на голову, чтобы неслышно пробраться мимо врагов. Напротив, зачастую все предельно просто. Находишь банку масла – поблизости отыщется заевший механизм. Находишь кусачки – рядом будет колючая проволока, которую нужно перекусить. Холмс как будто предвидит, что за ребусы ему предстоит вот-вот решить (примерно как Филеас Фогг в мультфильме «80 дней вокруг света»), и поэтому без зазрения совести метет все подряд, включая брошенные кем-то грабли. Иногда, правда, игра будто спохватывается, что это как-то нелогично, и персонажам дают взять нужные для решения предметы, только когда они изучат саму загадку. Побочный эффект – пара сцен,

▼ В новом «Холмсе» попадаются и куда более мрачные сцены. Например, в одном из эпизодов нужно изучать важную улику – открученный палец преступника. А в другом – проводить вскрытие трупа.

ВДРУГ, РЕШАЯ ОТ ЛИЦА ХОЛМСА ОЧЕРЕДНОЙ ПАЗЗЛ, НА ДЕЛЕ СПОСОБСТВУЕШЬ ТОРЖЕСТВУ ЗЛА?



где следствие ведет Ватсон, из-за этого получились скучными до зевоты.

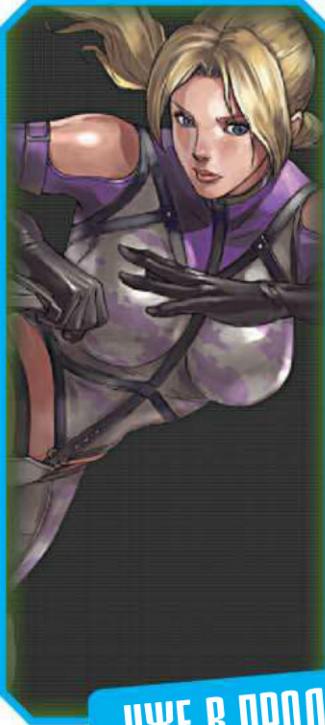
По сравнению с предыдущими квестами от Frogwares нынешний выпуск – явный шаг вперед в техническом плане. И выглядит он очень даже прилично. Но версия для Xbox 360 (именно она приехала в редакцию) все же не обошлась без нескольких досадных багов. Ничего критичного не происходит – скажем, если отдаешь просителю некий предмет, то попытку сразу засчитывают и потом не требуют повторить. Но иногда Холмс (или Ватсон – смотря кем управляет игрок) начинает буквовать на пороге открытой комнаты. Или на команду отпереть дверь реагирует так: упирается в нее и начинает шагать вперед. Исправить положение легко – останавливаешь персонажа, делаешь шаг назад, и потом снова щелкаешь по ручке двери или идешь вперед. Тогда все срабатывает, как надо. Встречаются ограхи и в графике – например, спускается Тоби по груде мусора, и на земле отображается тень собаки, а тень того, по чьему он идет, – нет.

А вот квестовая составляющая вполне удобоварима. Вернее как: разработчики так стараются подставить Холмса, что иногда это выглядит нелепо. Сложно поверить, что великий детектив, действительно решив сделать карьеру преступника, и впрямь поступал бы настолько явственно подозрительно. Случается, и мотивы действий некоторых негодяев как-то неубедительны. Но вести расследование, как ни парадоксально, интересно – особенно когда от игрока требуется что-то большее, чем просто подобрать бутылку машинного масла и залить в стоящий рядом механизм. Эпизода с собакой я и вовсе не ожидала. Сюда бы – да допросы свидетелей из L.A. Noire и «дедуктивных» задач побольше! Тем не менее, прогресс налицо – в Frogwares заметно продвинулись в искусстве делать игры о Холмсе. **СИ**

Не верьте изображению: в этом эпизоде игроку позволяют самому решать, когда управлять Холмсом, а когда – Ватсоном, и герои не находятся в одной комнате.



REVIEW



Евгений
Закиров



УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Xbox 360, PlayStation 3, WiiU

8.0

ОЦЕНКА

Tekken Tag Tournament 2

Платформа: Xbox 360, PlayStation 3, WiiU

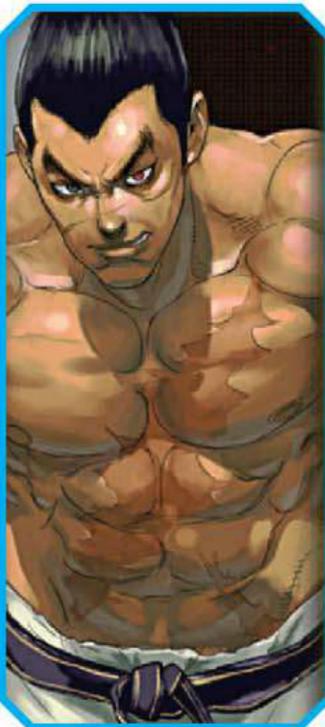
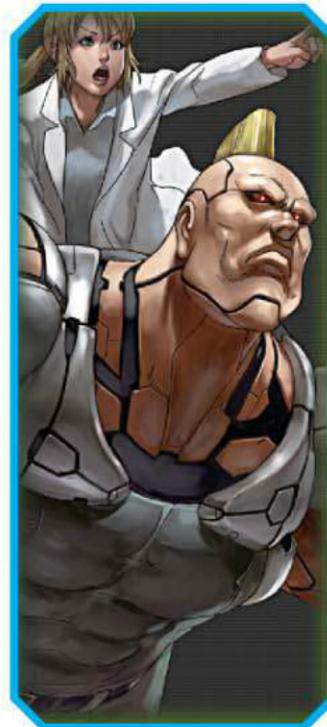
Жанр: fighting, 3D Зарубежный издатель: Namco Bandai

Российский дистрибутор: «1С-Софtekлаб»

Разработчик: Namco Bandai Обозреваемая версия: Xbox 360

Страна происхождения: Япония

Мультиплер: online, local





В РОССИИ К ТЕККЕН ЛЮБОВЬ КРЕПКА, И ЭТО ОБЪЯСНИТЬ ЛЕГКО – ДЕЛО ДАЖЕ НЕ В ТОМ, ЧТО ЭТО ОДИН ИЗ НЕМНОГИХ КАЧЕСТВЕННЫХ ТРЕХМЕРНЫХ ФАЙТИНГОВ (ИХ ВСЕГО ТРИ, ВСЕ ОСТАЛЬНЫЕ – СИЛЬНО ТАК СЕБЕ), НО В ЛОЯЛЬНОСТИ БРЕНДУ PLAYSTATION. ПОЖАЛУЙ, ТОЛЬКО ТЕККЕН И МОГ СТАВИТЬ ЛОКАЛЬНЫЕ РЕКОРДЫ ПРОДАЖ, ЗАМЕТНЫЕ НА ФОНЕ ОБЩЕГО УПАДКА, РАЗРУШЕНИЯ И ОБНИЩАНИЯ. БОЛЕЕ ТОГО, В РОССИИ СЕРИАЛ РАЗРОССЯ ПО ВСЕМ НАПРАВЛЕНИЯМ: СТАЛ СТЕРЖНЕМ ФАЙТИНГ-КОМЮНИТИ И УВАЖАЕМОЙ ДИСЦИПЛИНОЙ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ СРЕДЕ, ЛЮБИМОЙ ИГРОЙ КАЧАЮЩИХ ОБРАЗЫ ДЛЯ PSP, А ТАКЖЕ ГЛАВНЫМ ПОВОДОМ ПРОЛИТЬ СЛЕЗУ, ПРЕДАВАЯСЬ НОСТАЛЬГИИ ПО ВРЕМЕНАМ PS ONE, КОГДА ТРЕХМЕРНЫЕ ЗАСТАВКИ В КОНЦЕ ЦЕНИЛИСЬ БОЛЬШЕ, ЧЕМ, ПРОСТИТЕ, БАЛАНС, ФРЕЙМДАТА И ПРОЧЕЕ, ПОНЯТНОЕ ОТ СИЛЫ ЧЕТВЕРТИ АУДИТОРИИ ИГРОВЫХ СМИ. ТАК ВОТ, ТЕККЕН TAG TOURNAMENT 2 – ТОЧНО ТАКОЙ ЖЕ «ВСЕНАРОДНО ОБОЖАЕМЫЙ» ФАЙТИНГ, КОТОРЫЙ НЕ УСПЕЛ СОПРЕТЬ ИЗ-ЗА ДОЛГОЙ КОНВЕРТАЦИИ С АРКАДНОГО РЕЛИЗА, КОТОРЫЙ ПРЕДЛАГАЕТ ДОСТАТОЧНО ФАНСЕРВИСА, ЧТОБЫ УЖЕ ТОЛЬКО ОДИН ОН УДЕРЖИВАЛ У ЭКРАНА ТЕЛЕВИЗОРА, И КОТОРЫЙ ДЕЛАЕТ СТАВКУ НА ОНЛАЙН – ПРАВДА, ЛИШЬ В ДВУХ ИЗ ТРЕХ СЛУЧАЕВ.

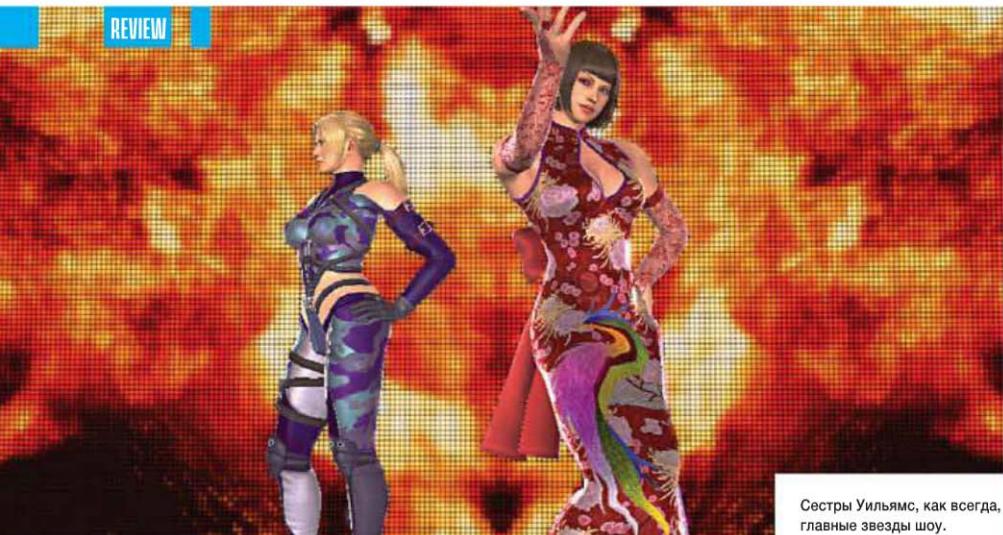
Tekken есть Tekken; возможность (но не необходимость) использовать команды из двух участников вплетена в баланс, и уже на это надстраивается боевая система, но в безумии Marvel vs. Capcom игра не скатывается, и к старческой медлительности Street Fighter x Tekken это не приводит. Непомерно разросшийся ростер персонажей – пополнившийся новыми лицами, старыми знакомыми и теми, кого пока в списке активных бойцов нет, но которых уже успели раскопать в архивах билда ушлые хакеры, – на некоторое время заставляет усомниться в способности Namco Bandai поднять такую машину и соблюсти какой-никакой, а баланс. Но опасения ложные: Tekken, как уже было замечено в самом начале, остался собой – он игнорирует чуждый жанру визуальные инновации, продемонстрированные в Dead or Alive 5, не меняет ритм, во всем старается отработать стандартный план – и это получается почти без скрипа.



ИЗУЧАТЬ ОСОБЕННОСТИ БОЕВОЙ СИСТЕМЫ МОЖНО МНОГИМИ СПОСОБАМИ, НО НЕТ НИЧЕГО ЭФФЕКТИВНЕЕ ВСТРОЕННОГО В ИГРУ РЕЖИМА С НАСТРАИВАЕМЫМ КОМБОТОМ.

Правила простые. Если составлять команду из двух людей, то каждому бойцу немного подрежут выносливость – притом что стоит вывести из игры одного, как игроку мгновенно засчитывают поражение. Возможность «рейджить» сохранится – функционально она будет отличаться в зависимости от матча. Если бой один на один, то правила автоматически сведутся к кодексу шестой части – «рейдж» активируется, когда остается мало «здоровья» – но если сражаться приходится с командой, то усиление удара проследует после проведения комбо. Регенерация сохраняется в обоих случаях: если играть командой, то красное деление на линейке восстановится, когда бойца отправят в «запас», а если одному, то практически моментально после получения урона.

В игре, на самом деле, есть много довольно существенных отличий от первого выпуска Tekken TAG. Так, например, убрали Tag Cancel, позволявший «безопасно» менять персонажей туда и обратно, во многих случаях избегая угрозы получить по голове. Упомянутый абзацем выше Rage (раньше назывался Netsu) теперь предполагает более вдумчивое использование, некое тактическое мышление. Самое забавное, что за отсутствием полноценного сюжетного режима – на всякий случай возьмем в качестве примера beat'em up



Сестры Уильямс, как всегда, главные звезды шоу.

TAG-бросок не многим эффективнее обычного, но зрелицнее.



беготню из шестого выпуска – тут сохраняется внимание к отношениям между бойцами, опять же на уровне «рейджа»: если команда составлена из симпатизирующих друг другу людей, то месть и ярость будут страшнее. Система комбо изменилась тоже, но это объясняется tag-механикой – теперь надо больше двигаться, соблюдать разную дистанцию в зависимости от ситуации.

Tag-механика простая и сложная одновременно: законы, по которым она работает, в принципе никаких вопросов не вызывают – Tag Assault и джагл, чтобы продолжить комбо (привет, инфинит Ancient Ogre), Tag Crash, чтобы это безобразие остановить. Ключевым моментом становится тайминг, и это, как всегда, сильно бесит: нужно положить жизнь на то, чтобы научиться воспроизводить длинные цепочки комбо, и еще столько же времени, чтобы найти ситуации, когда их можно использовать. В отличие от двухмерных файтингов, к которым я привык, здесь нельзя замереть в присяде и таким образом защитить себя чуть ли не от 80% атак – противник всегда может нашупать брешь в обороне, и всегда нужно держать в уме контратаки (при этом урон за удары в блок не засчитывается). Изучать особенности боевой системы можно многими способами, но нет ничего эффективнее встроенного в игру режима с настраиваемым комбом, когда Вайлолет через придурочные шуточки и некрасиво нарисованные заставки рассказывает про основы и постепенно переходит к настолько сложным вещам, что хочется все бросить – и нельзя. Там не научат побеждать всех, но пройти хотя бы вто-

В ИГРЕ, НА САМОМ ДЕЛЕ, ЕСТЬ МНОГО ДОВОЛЬНО СУЩЕСТВЕННЫХ ОТЛИЧИЙ ОТ ПЕРВОГО ВЫПУСКА ТЕККЕН ТАГ.



рой уровень рекомендуется каждому – только так можно научиться правильно обороняться. Необходимости в выпущенном Prima Games гайде нет: там собрана фреймдата, но только для вошедших в «ванилу» бойцов – то есть, нет даже тех, которые были доступны вместе с коллекционным изданием, что уж говорить про Unknown и прочих.

Примечательно еще, что в онлайне умение правильно двигаться и запускать в воздухе противника, чтобы потом чеканить им от стенки до стенки, в общем-то не столь сильно востребовано. Благодаря идеальному матчмейкингу противник всегда подбирается одного с игроком уровня подготовки (хотя это как раз можно настраивать), а отсутствие каких бы то ни было лагов (во всяком случае, в версии для Xbox 360) делает бой честным с технической точки зрения – но и только. Возможно, дело в карме, но мне все время падались люди, которые либо спамили одни и те же удары (полет Анны ногой вперед как пример), либо выбирали Кристи или Эдди и будто бы устраивали соло на аркадном стике – толку мало, судя по винрейту, но мешать людям любят. Система рангов на этот раз для онлайна и оффлайна раздельная, так что если в Tekken 6 игроков, буквально, вынуждали вкушать блага онлайн-мультиплеера, то теперь и без этого нормально обходятся. В комментариях на специализированных сайтах люди благодарят Namco Bandai за возможность взять Tekken Lord (и ачивмент соответствующий) без унизительной необходимости сражаться со всеми подряд, но, как по мне, повод для радости не самый большой, хотя и, безусловно, важный.

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2 WIIU EDITION

За день до начала Tokyo Game Show нас пригласили в офис компании Namco Bandai, чтобы показать линейку готовящихся к релизу в Европе игр. Звездой показа (помимо Tales of Xillia, которую кому надо было – все уже давно прошли) стала Wii U-версия вышедшего в сентябре файтинга Tekken Tag Tournament 2. И дело тут не в том, что по сравнению с ранними консольными версиями там что-то радикально изменилось (у Анны грудь стала больше, плюс теперь она анимирована... значительно резвее, что ли), и уж тем более не в новом режиме с боевыми грибочками, хотя на последнем стоит остановиться.

Смысл упомянутого режима такой: бои ведутся один на один, по арене раскиданы грибочки нескольких видов. Игроки должны правильно маневрировать, чтобы съедать «полезные» грибы – и таким образом, буквально, расти. Как Марио. «Плохие» грибы, наоборот, сделают бойца маленьким. Все это под развеселые ремиксы на классические Nintendo-мелодии за авторством композиторов Tekken и Ridge Racer, а также – предпочтительно – в костюмах героев этих же игр. Тут надо заметить, что Анна в костюме Самус выглядит сногшибательно, Нина в платье принцессы Пич очень так себе, Кума в наряде Марио попросту нелепо. Где-то там еще был Стар Фокс, но впечатление он исправить не способен. Обидно, что костюмы не уникальные, а «общие» и часто повторяются.

Харада комментирует: «Идея как-то включить в игру изменение размеров персонажей, на самом деле, давно витала в воздухе. Просто было непонятно, к чему ее привязать и как правильно подать. Но когда появилась возможность поработать с Nintendo, о ней вспомнили в первую очередь – просто потому, что она очень точно подходит именно играм про Марио. Работает по тем же правилам, если вы понимаете, о чём я».

Понятно, что со стороны решение выпустить для WiiU именно Tekken Tag Tournament 2 выглядит одновременно и странно, и оправданно, и как-то дешево. В смысле, что может быть проще? Взять готовую игру, перенести ее на новую платформу – по словам того же Харады, на это у них было чуть меньше года – добавить несколько незначительных бонусов, вроде тех же костюмов, и вуаля – радуйтесь, пожалуйста. «На самом деле, я давно хотел сделать Tekken для домашней платформы от Nintendo. Но проигнорировав Wii сразу, я понял, что такие игры в принципе не нужны владельцам Wii, да и чисто технически не хотелось делать шаг назад. Поэтому я ждал возможности сделать что-то для следующего поколения консолей от Nintendo, и TTT2 удачно в этом плане совпал по времени, нашим возможностям и приоритетам», – рассказывает Харада.

Тогда же, а также уже на самой выставке, у нас было достаточно времени, чтобы изучить оба контроллера WiiU и посмотреть, как работает пресловутый «планшет». Удивительно, но к нему как раз претензий мало: изображение классное, управление что с кнопок, что с экрана (там показана комбинации ударов) удобное. Классический контроллер крайне неудачный: расположение кнопок сбивает с толку. Про лаг во время игры с планшета продюсер сериала ответил так: «Вот что вы все заладили про проблему лага. В Японии, например, телевизоры меняются быстро – сейчас у всех современные модели, потому что используется телевидение высокой четкости. Лаг там почти незаметен. А в европейских странах вы используете совсем старые телевизоры – там же жуткий лаг именно из-за этого! Так что, нет, лаг из-за использования контроллера-планшета не настолько существенный, чтобы мешать играть – посмотрите сами».

Рассказывая о позиционировании версии для Wii U, Харада нехотя согласился с тем, что онлайн и турнирная составляющая в версии для этой платформы приоритетным направлением не являются – дескать, заставить закосневшее комьюнити пересесть на новое железо без какого-то совсем уж выдающегося профита просто невозможно, да это и не нужно. С помощью Wii можно подтянуть ту аудиторию, которая уже переросла сборники мини-игр, но еще плохо разбирается во всем остальном. Но все три версии (за исключением Nintendo-бонусов) абсолютно идентичные в плане баланса и остального содержания.





▲ Жаль, Анна в таком костюме по «Игромиру» не гуляла.

► Медведи танцуют Gangnam Style?



Я позволю себе остановиться на этом моменте подробнее, потому что именно он является решающим для популярности файтингов среди самой широкой аудитории, а не только достаточно скромного по размерам профессионального комьюнити. В свое время Сарсом сделали ставку именно на соревновательную составляющую, убрав практически все unlockables и сведя на нет вообще весь смысл играть в гордом одиночестве. Это было необходимо для того, чтобы снова поднять турнирную историю, которой Street Fighter так дорожил и которая, помимо статуса, помогает раскручивать интерес к жанру как таковому. Tekken в этом смысле всегда был практичнее и дружелюбнее, и хотя далеко не все попытки придумать что-то помимо традиционного мордобоя увенчались успехом, само направление изначально было выбрано верное.

Смысл в том, что Tekken Tag Tournament 2 можно проходить «по фану». Придумывать совершенно дикие команды бойцов и либо пытаться одолеть аркадный режим, постепенно повышая сложность, либо не вылезать из Ghost Battle, сражаясь с розовыми роботами, поленом с крыльишками и русским солдатом в зеленых обтягивающих трусах. Плюс, там сразу несколько стимулов возвращаться снова и снова. Во-первых, это уже упомянутые ранги, во-вторых, возможность получить новые вещи для виртуального гардероба, деньги, а также финальные заставки (что освобождает от необходимости снова и снова драться с Unknown). Плюс, по игре разбросаны местечковые ачивменты, которые тоже весело собирать. Где-то достаточно просто проломить пол, а где-то нужно столкнуть в воду сидящую на краю бассейна девушки – учитывая что она, по факту, является частью декорации, идея как минимум забавная.

Визуальная кастомизация бойцов – это одна из традиций трехмерных файтингов, которую почему-то до сих пор

В ОТЛИЧИЕ ОТ ТОГО ЖЕ DEAD OR ALIVE, ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА ЗДЕСЬ ИЗНАЧАЛЬНО ОТБИРАЛИСЬ В СООТВЕТСТВИИ С ОПРЕДЕЛЕННЫМИ ТИПАЖАМИ.



игнорирует только Dead or Alive. На игровом процессе розовые хипстерские очки на Лили не сказываются никак (но можно повесить ей на спину ружье – и оно выстрелят), но сама возможность придать индивидуальность по-любившемуся бойцу высоко ценится и среди тех, кому на турнирную историю в принципе наплевать, и среди тех, кто мечтает покорить онлайн.

Хотя именно «возможности» тут весьма и весьма условные: предметы, как правило, для всех персонажей одинаковые, и только пара уникальных вещей и костюмов дают волю фантазии.

Наконец, третий шаг навстречу широкой аудитории – это один из самых богатых и интересно составленных ростеров бойцов. В отличие от того же Dead or Alive, действующие лица здесь изначально отбирались в соответствии с определенными типажами, стереотипами и так далее. Подчас такой подход рождает совсем уж странные комбинации: так, например, в сиквеле присутствуют сразу два «образа Брюса Ли» – Форест и Маршал Ло – но так как их связывает своя история, действующая в рамках вселенной Tekken, то глаза это не мозолят. Все бойцы теперь говорят на родном языке, и это решение уже вызвало волну негодования среди тех, кому вдруг очень захотелось услышать старые голоса озвучения. Впрочем, находятся же люди, которые на videoigr.net в комментариях спрашивают про русские субтитры в файтинге, значит, кому-то это действительно важно.

Определиться с фаворитами, с другой стороны, не очень сложно, потому что все «новые» персонажи (кроме Джейси, пожалуй) как-то изначально преподносятся как «бонусные» и потому не столь интересны. Да и потом, если вы всю жизнь играли за Кадзую, то решительно ничего в сиквеле не сможет побудить изменить выбор – разве что придется выбрать напарника, но и только. При этом почти каждый персонаж вызывает симпатию не просто на уровне ностальгии по врем-



менам PS one, но и по принципам ведения боя. Возможно, я сейчас скажу что-то, что идет вразрез с общепринятыми представлениями об обсуждении трехмерных файтингов, но в случае с бойцами в Tekken, как правило, сразу понимаешь, как их использовать и чего от них ожидать.

Например, взять ту же Анну: помимо того, что у сестер Уильямс есть свои, уникальные комбо, она еще сама по себе полностью отвечает моему подходу к достижению победы. В отличие от Нины, которая в основном полагается на маневренность и быстрые тычки, призванные обнаружить уязвимые места в обороне, Анна делает ставку на грубую силу – и в этом ей помогает потрясающее многообразие опций нападения. Она давит на врага, прессует, заставляет его делать ошибки, и когда это получается – быстро ломает его.

Или Лей Вулон – персонаж, у которого, наверное, самый обширный мувилист в сериале вообще. Он, наоборот, всегда балансирует на грани нападения и вялой обороны, и не всегда понятно, когда он переходит в наступление. При этом чисто визуально его удары, включая все многообразие стоек, комбо и так далее, производят сильное впечатления и, наверное, неподготовленного игрока могут несколько ошарашиТЬ. Но как раз в таких нюансах Tekken и хорошо, и совершенно прекрасно то, что Tag-механика тут не вытесняет накопленный опыт «сolo» – и если вы на протяжении последних нескольких выпусков внимательно изучали Лея, то здесь этот энтузиазм гарантированно будет вознагражден.

При этом и так понятно, что даже сорок базовых (то есть, если не принимать во внимание, скажем так, странных участников турнира) бойцов – это все равно каша; среди них тоже найдутся и исключительно фановые, и массово популярные. В этом отношении соревновательный дух Tekken считай что и не изменился, что, впрочем, не такая уж и большая трагедия – на этом поколении консолей был только один файтинг с изумительно, невероятно чутко вы-



веренным балансом, и тот похоронила плита под названием Arcade Edition.

И самое главное: на этом поколении консолей Tekken Tag Tournament 2 удалось добиться того, чего Tekken 6 в силу ряда обстоятельств (в том числе и чисто технических, хотя речь идет главным образом о спорных решениях на уровне содержания) достичь не смог. Он, конечно, в меру традиционный, а новшества вводятся по принципам апгрейдов: было хорошо, мы сделаем еще лучше. Tag-механика не сделала игру проще и доступнее, даже напротив – но при этом удалось сохранить все качества, ради которых человек вообще пойдет в магазин и купит Tekken. Так вот, к чему это все. Когда-то давно в авторской колонке я писал, что внеплановый бум файтингов, который устроила компания Capcom, рано или поздно пойдет на спад из-за перенасыщения рынка. И действительно – волна ностальгии по двухмерным файтингам постепенно сошла на нет, и вот основная борьба за внимание пользователей ведется уже между трехмерными представителями жанра. И тут-то TTT2 в полном ажуре: VF5FS достался в виде, неспособном надолго удержать аудиторию, а от Dead or Alive 5, несмотря на вся интересные идеи и заслуги, попахивает примерно как от Ninja Gaiden 3 – и это, если кто не умеет читать между строк, дурной знак. А Tekken, простите за повторение, остался собой – и хочется сказать «спасибо» уже только за одно это. **СИ**



ИНТЕРВЬЮ КАЦУХИРО ХАРАДА на «ИгроМире»

НА ПРОШЕДШЕЙ В НАЧАЛЕ ОКТЯБРЯ ВЫСТАВКЕ «ИГРОМИР» У МЕНЯ БЫЛО ЕЩЕ ДВА СЛОТА ДЛЯ ИНТЕРВЬЮ С СОЗДАТЕЛЕМ И БЕССМЕННЫМ ПРОДЮСЕРОМ СЕРИАЛА ТЕККЕН – КАЦУХИРО ХАРАДОЙ. ОН РАССКАЗАЛ МНОГО ИНТЕРЕСНОГО: НАПРИМЕР, ЧТО НЕНАВИДИТ РЕЖИССЕРА, СНЯВШЕГО ФИЛЬМ ПО ТЕККЕН, И ВООБЩЕ ТАКИХ ЛЮДЕЙ, КОТОРЫМ ИНТЕРЕСНЫ ТОЛЬКО ДЕНЬГИ И НИЧЕГО БОЛЬШЕ, ЧТО ОКОЛО ВОСЬМИДЕСЯТ ПРОЦЕНТОВ ИГРАЮЩИХ – БАТТОНМЭШЕРЫ, НО ЭТО КАК РАЗ НОРМАЛЬНО, А ТАКЖЕ О СВОЕМ И МНОГИХ СОТРУДНИКОВ ОФИСА УВЛЕЧЕНИИ РОССИЙСКОЙ ВОЕННОЙ ПРОМЫШЛЕННОСТЬЮ И ДОСТИЖЕНИЯМИ В ОБЛАСТИ РАКЕТОСТРОЕНИЯ. НИЖЕ ОПУБЛИКОВАНО ИНТЕРВЬЮ, ВЗЯТОЕ В ПЕРВЫЙ ДЕНЬ «ИГРОМИРА», К КОТОРОМУ ДОБАВЛЕНО НЕСКОЛЬКО ОТВЕТОВ ИЗ НЕОПУБЛИКОВАННОГО МАТЕРИАЛА «СИ» С ЕЗ.

? Как вам Москва? Погода лучше, чем во время вашего первого визита?

Первый раз я посетил Россию около трех лет назад. В этот раз погода действительно гораздо приятнее, и это удивительно. Хотя, может быть, я просто привыкаю или стал крепче духом.

? Вы писали в твиттере, что начали с посещения российских игровых магазинов. Многие ли, на ваш взгляд, изменились за прошедшее время?

Так называемые store check'и – неотъемлемая часть программы посещения любой страны. Я рандомно посещаю различные магазины, продающие видеоигры, и запоминаю детали – какие игры популярны, как они выставлены, какие платформы представлены лучше, как продаются старые релизы и все в таком духе. Ну, и речь идет не только о видеоиграх. Интересно посмотреть, как представлена различного рода электроника, телевизоры, да те же консоли. Через такие вещи можно многое понять о культуре людей, о том, что им интересно и что их привлекает. Для меня это один из способов лично изучить рынок.

? Многие японские дизайнеры и продюсеры используют твиттер, но вы, наверное, среди них один из самых активных – общаетесь напрямую с западной аудиторией на английском языке. Но ведь там так много агрессии – люди постоянно на что-то жалуются, ругаются. Как вам удается сохранять спокойствие?

Мне вообще это не удается, это получалось у Оно. Но вы правы – теперь каждый может задать кому-нибудь каверзный вопрос посредством твиттера. И вы верно заметили – поступает очень много жалоб, люди постоянно на что-то обзываются, ноют. Но я не работаю в технической поддержке и не буду никогда отвечать на глупые сообщения. Мне интересно послушать фанатов, получить от них информацию напрямую – что понравилось, что не понравилось, чего они хотят. И в то же время – я человек, а не робот, и меня тоже можно вывести из себя. Вы на самом деле можете найти несколько моих гневных твитов. Меня безумно раздражает, когда какой-нибудь олух начинает жаловаться или агрессивно себя вести, и писать все это мне, когда на самом деле у него просто неверные данные – он где-то что-то услышал или не так прочитал, и сразу ныть. И тогда я говорю ему: «Да ты просто не понимаешь, о чём говоришь! Проверяй факты или в игру поиграй!» Другими словами, я стараюсь отвечать в той же манере, в какой ко мне поступают обращения. Есть и светлая сторона: я всегда

очень рад за людей, которые пишут: «О, я купил новый Tekken, мне очень нравится, спасибо!» – такие сообщения получать приятно, это мотивирует работать дальше. Так что, в общем, не такой уж я и вежливый в интернет-общении, напротив, очень эмоциональный. Но это потому, что я обращаюсь не ко всей аудитории, а к единицам, к конкретным людям.

? А груз популярности в реальной жизни на вас не давит?

Знаете, поклонники в Японии и на Западе очень сильно отличаются. То есть, в Японии тоже многие знают, кто я такой, но не решаются подойти и заговорить. А в США или в Европе на любой выставке или на интервью смело фотографируются со мной, берут автографы. Поэтому у себя на родине я даже и не чувствую себя таким уж популярным.

? Расскажите, как вы появились в Soul Calibur V? Показывали ли вам коллеги дизайн вашего персонажа на утверждение?

Однажды я узнал, что коллеги собирают у себя на сайте имена для бонусных бойцов в режиме Quick Battle. Я взял и шутки ради ввел там имя своего твиттер-аккаунта и совершенно забыл об этом. В голову не приходило, что они не просто его используют, а смоделируют целого настоящего персонажа по моему образу. И вот выходит игра, мне начинают все писать в твиттер разное в духе «твой персонаж – отстой» или «твой персонаж меня все время убивает, что делать?!», а я вообще не в курсе, что происходит!

? Мы часто слышим, что Street Fighter IV положил начало очередному файтинг-буму, жанр файтингов с ним принял второе дыхание. Однако сегодня люди выражают недовольство играми Capcom вообще и двумерными файтингами в частности – складывается впечатление, будто они просто от них устали. Что вы об этом думаете? Как представляете себе жанр в будущем?

Скажем так, такой взгляд на ситуацию действительно есть. На нее можно посмотреть с разных сторон, но нет более объективного показателя популярности и успешности, чем цифры продаж. Если обратиться к этим данным, то Tekken продавался всегда очень хорошо, и я не уверен, что Street Fighter IV смог догнать Tekken 6 в этом смысле. Хотя такого рода высказывания – у всех на слуху что-то одно, это все обсуждают, значит, оно пользуется популярностью – звучит убедительно, но на самом деле не столь важно. Гораздо важнее – посчитать, сколько новых людей привлекла к жанру какая-нибудь новая игра. Потому что люди, которые первый раз купили

файтинг из-за того, что сейчас он пользуется успехом, вероятнее всего купят и другой тоже, и постепенно вольются в ряды комьюнити. Так что аудитория жанра за последние несколько ряд испытала приток новых лиц, обогатилась – и именно такие игры очень важны.

? Однако файтинги, некоторые, стараются как-то изменяться, подстраиваться под новую аудиторию. И если Tekken опирается на традиции, то, например, Dead or Alive 5 экспериментирует с визуальной составляющей, с графикой. Насколько это важно в рамках жанра?

Все очень сильно привязано к конкретным примерам, потому что у каждого сериала есть своя аудитория, которую нельзя забывать или игнорировать, и свои особенности. Если рассматривать как пример Dead or Alive – я не хочу выказать неуважение, просто постараюсь посмотреть на ситуацию объективно – то окажется, что фанатов сериала в принципе не сильно заботят всякого рода турниры и соревновательная часть. Их привлекает высочайшего уровня графика, милые или сексуальные героини, такого рода визуальная насыщенность. И с этой точки зрения развивать указанные направления было правильно – зачем пытаться быть похожим на что-то другое, если фанатам это не понравится? Или другой пример – Street Fighter x Tekken; поклонникам Street Fighter нравится пульять проектайлы, скакать туда-сюда и все в таком духе, и мы долго обсуждали вопрос, нужно ли перестроить персонажей Tekken под такие условия – ведь ждут-то именно этого! Более того, они хотели увидеть это на уровне профессиональной файтинг-discipline, потому что привыкли к этому. Если вернуться к Tekken, то вы можете заметить, что он занял нишу между этими двумя играми – он предлагает и современную графику, и ориентированный на турниры геймплей. Или вот последний пример: Tekken x Street Fighter тоже должен учитывать пожелания фанатов – игра не добьется успеха, если не будет отвечать ожиданиям людей. Мы не будем делать ничего непонятного, странного, чуждого нового – нам лишь надо понять, что хотят увидеть люди, и постараться это как-то сложить вместе.

? Персонажи в Tekken, скажем так, уникальные. Вам никогда не жаловалась никакие ассоциации по борьбе за права животных? Все-таки быть панду – это плохо.

Я сейчас расскажу о своем личном мнении, и буду говорить не от лица компании Namco Bandai. Так вот, я считаю, что это несправедливо – какая разница, какое животное бьют, им всем больно!



Мы вот никогда не слышали, чтобы кто-то жаловался по поводу того, что в Tekken бьют кенгуру или Куму – хотя надо быть тем еще дураком, чтобы ввязываться в рукопашный бой с медведем. И это проблема не только видеоигр: организации, выступающие за соблюдение каких-то прав животных, призывают не вредить какому-то одному животному – пандам, например – тогда как на всех остальных, пока они не находятся на грани вымирания, почему-то начхать. Это несправедливо! Мне интересно, почему люди так думают и поступают. Мне кажется, что проблема как раз в таком отношении.

А как вы вообще придумываете персонажей для игры? Вернее, с чего начинается процесс разработки файтинга – с бойцов?

Да, разработка файтинга существенно отличается от всего остального. Обычно люди начинают с общих вещей – с истории, сэттинга, персонажей. Но разработка файтинга всегда начинается с определения игровой механики. Очень много времени мы проводим, наблюдая за тем, как болванчики без текстур дубасят друг друга; и только когда приходит понимание того, как все будет работать в итоге, мы переходим к созданию анимации. Вся работа над визуальной составляющей – это завершающие этапы разработки.

На сколько важен именно боевой стиль, в смысле при- надлежности к боевым искусствам? Я поясню: в Virtua Fighter есть Акира, на которого смотришь – и понимаешь, что он использует баццианью. Или Кокоро из Dead or Alive. Но в Tekken ты обращаешь внимание в первую очередь на ярких героев, и если это не персонаж-пародия на Брюса Ли, то человеку в принципе все равно какой боевой стиль тот использует.

О, это интересный вопрос. В сущности, это очень важно, чтобы игрок мог сопоставлять персонажа и узнаваемый боевой стиль – сумо, например, кикбоксинг и так далее. Ведь многие боевые искусства очень популярны, вернее, о них почти все слышали. Такие стили нужно делать максимально похожими, чтобы люди говорили – вот этот персонаж знает тхэквондо, очень круто. Помимо этого, есть боевые искусства, которые в видеоиграх не представлены вообще никак и которые плохо известны простому человеку. Таким образом, если игрок не может узнать стиль или видит его в первый раз, или ему в принципе не интересна вся эта фактическая информация, то ценность его, стиля, приравнивается к ценности выдуманного. Что наводит на мысль – а почему бы тогда не придумать что-нибудь новое, зре- лищное и при этом хорошо подходящее игре?

Сделать интересную анимацию, придумать красивые удары и все это правильно подать. Поэтому, мне кажется, иногда гораздо важнее придумывать что-то самому, чем пытаться адаптировать никому не известные приемы под конкретного персонажа в рамках общей боевой системы; да это и не всегда возможно. Откровенно говоря, это вообще самое сложное: пытаться втиснуть реальное боевое искусство в видеоигру, учитывая что количество игроков, которым это действительно нужно, не столь уж велико, а головной боли у разработчиков потом будет достаточно. И ведь все просят “новые приемы или новые удары” – а как, если все, что можно, уже сделано? Другой пример – боксеры. Ведь не всегда бой заканчивается поражением в понятном игрокам смысле, не всегда можно увидеть нокаут; часто решение принимают судьи. И человек, который никогда раньше ничего подобного не видел или который не интересуется боксом в принципе, зачастую просто не понимает, что происходит на ринге. В файтингах такой подход невозможен, нужно, чтобы удары были зрелищные и выглядели интересно, и чтобы сам персонаж не терялся на фоне остальных. Плюс, когда люди говорят о “настоящих боевых искусствах”, мне кажется, что они представляют сцены из фильмов или что-то такое и плохо понимают, как это работает на самом деле. В реальности никто никого не ударит ногой с разворота в ухо в случае самообороны. Это тоже надо учитывать при создании видеоигры.

На сколько, на ваш взгляд, велика роль сюжета в фай- тингах? Можно ли сделать хорошую игру в этом жанре вообще без сюжета?

Теоретически – да. Хороший пример – шахматы. У вас есть фигурки, есть правила, и этого достаточно, чтобы миллионам людей было интересно играть. Файтинг, если ограничиваться версус-режимом, можно сделать так же. Но все же я бы предпочел делать игры с сюжетом. Вот представьте себе ситуацию, что вам нужно добавить в файтинг нового персонажа. Да, с боевым стилем можно определиться и без сюжета. Но ведь персонажу нужен еще дизайн, для него следует придумать характерные движения, реплики. И когда художники и аниматоры начинают работать над образом, у них возникает масса вопросов – а кто этот человек, в каком стиле он одевается, как себя ведет и почему. Для поиска ответов и нужно обязательно иметь продуманную и подробную историю, где прописаны все детали. Без нее игра не будет столь цельной и привлекательной.

Вы продолжаете поддерживать аркадные релизы, и фанаты Tekken в США и Европе вас за это, наверное, не видят – ведь из-за этого задерживается выпуск консольных версий. На сколько это прибыльный бизнес? Почему вы уделяете ему столько внимания?

Насколько это прибыльно... В Японии “продажи” с аркадных автоматов – имеются в виду и пользовательские покупки, и закупки владельцев залов – сравнимы с продажами консольных версий, если не превосходят их – надо уточнить, как обстоят дела на сегодняшний день. Так что, да, это очень важный для нас рынок. К тому же речь идет о Namco Bandai, компания, которая производит самые дорогие машины; половина машин на последних этажах аркад – наши, либо на них запущены наши игры. Это бизнес-направление компании и одновременно ее миссия – поддерживать жизнь аркад, предлагать много нового. Более того, я видел много машин в России – вы их зачем-то ставите в кинотеатрах, мне много раз рассказывали об этом.

А каково вообще влияние Namco Bandai? Почему бы, например, не включить персонажей других сериалов или вселенных – да вот хотя бы Gundam – в Tekken, ведь это Namco Bandai, и идея лежит на поверхности?

Ох, и не дай бог такая идея придет в голову руководству! “Гандамы” – это же сущий кошмар для стороннего разработчика, команда, отвечающая за это, докапывается до каждой детали, они страшные люди. Я бы поседел, похудел и стал бы очень нервным, если бы мне пришлось заниматься чем-то подобным. Да и потом, те же “Гандамы” очень популярны в Японии, а вот в США и Европе спрос на них не столь велик и существует. Но если мне когда-нибудь скажут включить в игру Амура или Шара – я вспомню это интервью и буду думать, что все началось уже тогда!

Вы прочко связаны в сознании людей с циклом Tekken. Но думали ли вы когда-либо о том, чтобы сделать совершение другой игры, не файтинг? Пожалуйста, пофантазируйте, чем бы хотелось заняться?

Я всегда интересовался только версус-играми, поэтому вряд ли я бы хотел заняться однопользовательскими, приключенческими играми, вроде Metal Gear Solid. Если делать не Tekken, то я предпочел бы все равно что-то соревновательное, но с возможностью сразиться сразу с большим количеством соперников. Знаете, как в шутерах от первого лица. Но я бы лично предпочел делать не чистый шутер, а боевик, где можно и драться, и применять оружие. Но против не одного, а обязательно нескольких противников. По-моему, это было бы интересно. **СИ**



Borderlands 2

В КЛАССИЧЕСКОМ АНЕКДОТЕ ПРО ВЕРОЯТНОСТЬ ВСТРЕТИТЬ ДИНОЗАВРА, ВЫЙДЯ НА УЛИЦУ, УЧЕНЫЙ ЗАВЕРЯЛ: «ОДИН ШАНС ИЗ МИЛЛИАРДА», А БЛОНДИНКА ОТВЕЧАЛА: «ПЯТЬДЕСЯТ НА ПЯТЬДЕСЯТ». В ЭТОМ АНЕКДОТЕ, НАВЕРНОЕ, ВСЯ СУТЬ ЖАНРА «КЛОНЫ DIABLO», КОТОРЫЙ, КАК И ПЯТНАДЦАТЬ ЛЕТ НАЗАД, ЗАСТАВЛЯЕТ ПРОГРАММИСТОВ И ДИЗАЙНЕРОВ КРУТИТЬ ДИНАМО-МАШИНУ ГЕНЕРАТОРА СЛУЧАЙНЫХ ЧИСЕЛ.

ТЕКСТ И ЗВУК
НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Платформа: Windows, PlayStation 3, Xbox 360 Жанр: first-person.shooter.scifi
Издатель: 2K Games Разработчик: Gearbox Software Обозреваемая версия: Windows
Страна происхождения: США Мультиплер: со-оп, online

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Windows, PlayStation 3, Xbox 360

7.5

ОЦЕНКА



Менять билд придется неоднократно – иногда даже просто потому, что нашел хорошую пушку, а иногда респек нужен для победы над определенным боссом, если не повезло с оружием, например.



Вот из такого игрового автомата я вытащил свой мегалистолет, с которым пробегал всю оставшуюся игру. Бесконечные патроны, одна пуля в магазине (некоторые таланты усиливают первый/последний патрон), отсутствие зарядки, высокая скорострельность и точность попадания – в общем, лучшее оружие в игре.

Кровища в игре полно, но благодаря своей яркой мультишности, она не акцентирует на себе внимание. К тому же красная она только у гуманоидов.





В игре встречаются места, огороженные таким вот милым заборчиком. Охотникам за лутом придется поломать голову, чтобы найти выключатель.

Ачивменты дают практически по каждому поводу: гордись, мол, товарищ!



Снаряжение, не подходящее по уровню, может встретиться только самым нетерпеливым игрокам: по сайд-квестам уровня набираются быстро, и проблем с несовместимостью уже не возникает.

▼ Смотреть, смотреть и еще раз смотреть. Почему в игре нет режима свободного пролета по локациям?



► Респек стоит денег, зато смена внешности бесплатна.



M

не удалось столкнуться со всеми вариантами из анекдота. Мне выпал редкий пистолет, один-единственный из рекламы рога изобилия BL2 про восемьсот семидесять газиллионов стволов; и я воочию увидел то, о чем иногда читал у привередливых критиков: половина команды разработчиков, по всей видимости, принадлежат к расе «человек рукокрюкий», в то время как вторая половина – божества и титаны геймдизайна. Кто, где и когда – не угадаешь, поэтому я пишу эту предупредительную статью.

По идеи, в огромном коллективе всегда есть отдел, отслеживающий строгое соблюдение принципа one world, one vision – а нет, бывают и исключения. У Gearbox Software вообще репутация... неоднозначная, но в данном случае компания превзошла сама себя. Моя оценка игры не формировалась, как это обычно бывает, по ходу прохождения, а металась, словно легендарная стрелка осциллографа, по амплитуде от 3 до 10 на протяжении тех шестидесяти часов, что я провел в Borderlands 2.

Не буду заставлять уважаемого читателя метаться вместе со мной, поэтому аккуратно отдели мухи от котлет, начав сразу со второго блюда. Главное: в BL2 прекрасно каждое слово. Нет ни одной фразы, которая выбивается из общего настроя. Нет неловких диалогов, рушащих атмосферу тяжелой тишиной. Нет неуверенной озвучки или вычурного актерского переигрывания. Мне всерьез кажется, что какой-нибудь энтузиаст «машины» через несколько месяцев кропотливого труда соберет запись всех-всех разговоров с NPC, аудиодневников и кат-сцен игры – и сообразит из этого всего мощный ролик на полтора-два часа реального времени. Это будет квинтэссенция творчества, созданного безумными сценаристами Gearbox Software, – самая мякотка закрученного юмора, увидев которую весь мир встревожится, вспомнив недавние слова Рэнди Питчфорда о том, что разработку *Furious Four* (мультишарый шутер в духе «Бесславных ублюдков») ждут серьезные перемены. Неужели студия откажется от чути ли не единственной своей сильной стороны? Я не хочу аргументировать чем-то конкретным, чтобы не порушить удовольствие тем, кому еще предстоит добраться до Borderlands 2, но вот, например, антагонист игры Красавчик Джек – абсолютный победитель в номинации «Лучший злодей 2012». Если бы *Batman: Arkham City* вышла в этом году, Джек без проблем выбил бы пьедестал и из-под Джокера. Серьезно, давно уже не было таких тщательно выписанных мерзавцев: харизматичных, косвенно описываемых (его лично можно будет увидеть лишь в конце игры), хитриющих как тысяча китайских лис и предельно циничных эгоистов. Так и хочется растерзать на цитаты.

ТЕРРАМОРФУС

Как и в первой части, тут есть особый мегамонстр, попасть к которому можно только пройдя игру. У него какие-то адские миллионы здоровья, он 52-го уровня и помечен как «опаснейший монстр». В общем, соваться к Терраморфусу без предварительной подготовки в виде прокачки до 50-го уровня, поиска легендарного оружия и подбора прочей экипировки не рекомендуется. Кусается больно.



Да и прочие гаврики тоже очень, очень хороши! Первая Borderlands у меня в голове блуждает примерно как ежик в тумане, но автомеханика по имени Scooter, пять лет назад заставившего меня сделать какой-то адский прыжок через пропасть, помню прекрасно. Узнал его буквально с первого слова, произнесенного с неповторимым акцентом среднеамериканского реднека. Под стать ему и сестричка – двухсоткилограммовая девица в рабочем комбинезоне, заедущая складом джипов и, по совместительству, автомобильным кладбищем. Дизайнерам вообще удалось женские персонажи: тринадцатилетняя специалистка по взрывчатым веществам, хладнокровная асоциальная и даже социопатичная профессорша, крутая на словах «шерифка», не особенно стесняющаяся в словах и действиях владелица бара – свежие, интересные собеседницы. На их фоне местные парни, в основном представляющие из себя стереотипных мужланов и сексистов, выглядят как тусклые тени, выходцы из отстойника для тренировки дизайнеров-практикантов.

Едем дальше и попадаем в якобы открытый мир, на самом деле состоящий из трех десятков отделенных друг от друга локаций. Я бы ту привел сравнение с Hellgate: London, но что-то мне подсказывает, что эту игру сейчас мало помнят. Каждый кусочек Пандоры обставлен по-своему: помимо ландшафтного эксклюзива на диких территориях встречаются градообразующие предприятия, пещеры монстров, лагеря бандитов, небольшие деревушки, пустыни, трубопроводы, индустриальный завод, лаборатория с удивительными растениями и животными, современный хайтековый город, высоченные ледники и пасторальные равнины, сшедший с экрана какого-нибудьвестерна поселок (фантазиям Firefly наверняка понравится). Дизайн каждого объекта, каждого населенного пункта – изумителен, и дело не в высокой четкости (на технологии cel-shading ее просто не достичь), а в тщательной проработке каждой детали. За это тщательный труд сотрудникам Gearbox Studios – респект иуважение, просто приятноходить и оглядываться.

Впрочем, темп игры (особенно в режиме совместного прохождения) редко позволяет уделить минутку на туристические экскурсии в инопланетный фронтон. Из каждого закутка может выпрыгнуть толпа бандитов, стадо местной фауны, десант боевых роботов или отряд наемников Красавчика Джека. Приходится перехватывать оружие поудобнее, включать спецумение (одно на класс) и зарабатывать



▲ Почему-то напомнило сцену из открытого театра братьев Тора и Одина из Alan Wake. Ох уж эти викинги!

► Такие милые детали здесь встречаются на каждом шагу – в быстром ритме игры их все рассмотреть не успеешь. А была бы Borderlands 2 неторопливой MMORPG – все сложилось бы иначе.

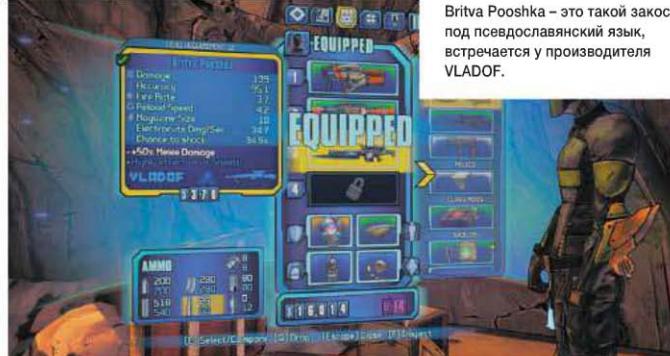
▼ В пиратских социумах, как известно, были проблемы с женщинами. Неужели так сложно было это исправить?



В автоматах продаются «ограниченные предложения»: у Маркуса можно купить неплохую гранату, а доктор Зед продает разнообразные щиты.



Я выбрал персонажа Zer0, активная способность которого – вызов голограммы, отвлекающей врагов и, при должной прокачке, указывающей на их уязвимые места.



Britva Pooshka – это такой закос по псевдославянский язык, встречается у производителя VLADOF.





▲ Из блестящих находок дизайнеров – все лутабельные объекты подсвечены зеленым, будь то сейф, шкафчик для одежды, шкатулка с драгоценностями, картонная коробка и так далее. Ни с чем не перепутать.



▼ Отыскивая аудиозаписи, можно ознакомиться с небольшим эпизодом из жизни Пандоры, проиллюстрированный непосредственно на локации. В данном случае выяснилось, что бандиты поклоняются Маркусу, считая его божеством, приносящим оружие.

▲ Сюжет делится на два десятка глав, причем первые десять пролетят незаметно, а вот дальше придется постараться.

► Покатушки на джипах – дело веселое, но редкое. В отличие от Rage, тут слишком часто приходится бегать по пересеченной местности на своих двоих.



LV 15 The Professional

◀ Традиционный кадр «запять секунд до финальных титров».



эксплуатацией левой кнопкой мыши. Прокачка в BL2 стандартная: дерево талантов, 50 уровней (сюжет я прошел к 34-му, не добравшись даже до конца одной ветки). Кроме того есть особые очки "badass tokens", которые дают за некоторое подобие достижений: убийство столько-то скаггов, нанеси столько-то повреждений кислотным оружием, выполнение спецзаданий и членлэндже и так далее и тому подобное. Накапливается без особых усилий, дает неплохую (особенно поначалу) прибавку к различным боевым аспектам, и что важнее всего, действует на всех персонажей, причем каждый зарабатывает жетоны с нуля, что увеличивает их потенциальное количество в четыре раза.

А! Самое главное (предположим, что вы все-таки еще не играли): ни в коем случае не начинайте сразу с кооператива. Вам будет никогда читать квесты, собирать аудиозаписи и слушать все эти божественные реплики; вы просто зарежете себе половину кайфа от BL2. Квесты, коих тут с полсотни, местами безумны, местами монотонны, но никогда не скучны или унылы. Подставы, ведущие к масштабному конфликту двух кланов, сбор человеческих запчастей для доктора без лицензии, ограбление поезда и взятие банка, выманивание бандита на вечеринку с его последующей казнью, сбор бочек с самогоном, прогулка к домику бабушки, история превращения блоггера в супергероя, мучительный выбор между суицидом и не суицидом (в описании задания так и написано: «сделать ИЛИ не сделать») – в этой игре категорически нельзя игнорировать квесты. Они веселые и все время хочется продолжения.

А потом уже можно и с друзьями побегать, если не надоест к тому времени шинковать бандитов. Мне вот надоело, но тому была причина: однорукий бандит подарил легендарное оружие, благодаря которому я проскочил половину игры, просто воля прицелом из стороны в сторону. Это я уже перехожу от белого и пущистого к черным моментам Borderlands 2. Пушек, как и обещали, очень много, генератор работает без перерыва на обед, и не зря говорят, что в кооперативе самое мучительное – это ждать, пока партнер обсмотрит весь лут в поисках замены текущего оружия на что-нибудь новенькое. В быстрый доступ можно положить только четыре ствола и один тип гранаты, поэтому снаряжение постоянно приходится перетряхивать и проверять: ну вот нашел ты шотган, плюющийся огнем, и он наносит вроде как больше урона, чем та снайперка, которая у тебя сейчас. А на деле выясняется, что шотган тратит втрое больше заряда, вследствие чего половина времени уходит на перезарядку, так что итоговый урон на единицу времени у снайперки с ее низким fire rate оказывается выше. Почему-то в приличных играх DPS пишут в списке характеристик, а тут приходится все самому выяснять. Кошмар.



LV 34 Deadly Sniper

▼ Сегодня будем грабить банк!



LV 25 Deadly Sniper



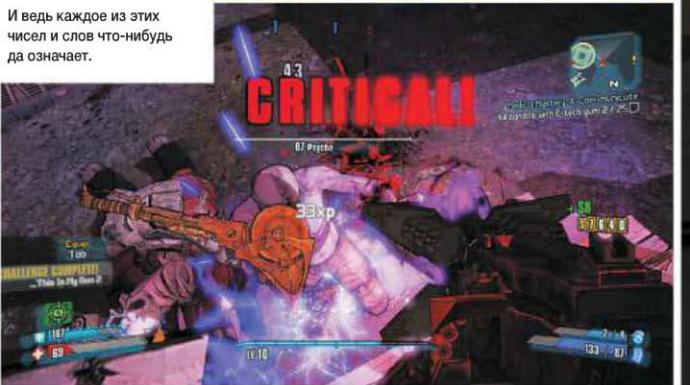
Играть вдвоем (втроем, вчетвером) может быть относительно весело, если у вас одинаковые квесты, например. Или вы прошли игру и теперь хотите прокачаться, чтобы завалить Терраморфуса. Других причин я не вижу.

Дизайнер персонажей утверждает, что Элли возникла как ответ на задание «придумать неожиданного персонажа, независимую женщину, способную убить парня тринацатью разными способами через десять секунд после знакомства с ним».



На Пандоре встречается эридиум – за это вещество на черном рынке продают апгрейды типа увеличенного запаса гранат или патронов для определенного класса оружия.

И ведь каждое из этих чисел и слов что-нибудь да означает.



Кроме того – интерфейс. Зацените: чтобы перенести предмет из рюкзака в снаряжение, нужно открыть закладку инвентаря, выделить предмет, открыть закладку персонажа, щелкнуть на целевом слоте. В яркокрасочных деталях и стрелочках ко всему почему легко запутаться. Я не знаю, как исправить тех людей, которые это проектировали. Наверное, нужно запереть их в подвале, позволяя запускать лишь World of Warcraft и Diablo. Через пару месяцев можно выпускать – глядишь, догадаешься, что функциональной альтернативы drag'n'drop/даблклика в интерфейсах обмена (лут, торговля, хранилище) не было, нет и никогда не будет. Слева один массив данных, справа другой. Захватил или, на крайняк, выделил – перенес. Два действия, не более. Даже на приставках так делают, не изобретая деревянных велосипедов.

Дальше – квесты. Они были бы совсем идеальны, если бы трекинг был спроектирован как-нибудь по-человечески. Вот есть три задания на определенной локации. Поскольку карта еще не разведана, хорошо бы иметь отображение всех квестовых целей – а ну как случайно пропущу по дороге? Но нет, выбрать можно только один квест для трекинга, а если чего не углядел – ну, доделаешь это задание и возвращайся назад, пойдешь по второму кругу.

Тут еще здорово мешает архитектура уровней – красоту неземную портят дезориентация на многоэтажной местности. Можно потратить полчаса, танцуя вокруг точки на мини-карте, чтобы, уже опустив руки, на обратном пути случайно заметить маленькую каверну, которая ведет на самый верх горы, где и живет искомый монстр. Нет, мини-карта умеет показывать, выше или ниже находится квестовая цель, просто это «выше или ниже» отличается на двадцать метров по вертикали, а архитектура конкретно этого уровня колеблется в пределах десяти. В современных играх уже

давно делают особую клавишу подсказки: нажал ее – и тебе показывают, куда идти. Удобно, полезно, минимум фruстраций. Но рукокрюкье так делать не умеют. Понимаю, почему в титрах игры не указаны должности – так бы я уже давно дизайнерам уровней поименно косточки перемыл.

Но особенно я перемыл бы их тому человеку, который придумал огромные открытые пространства и возможность потерять автомобиль в любой момент. Чтобы выбраться из такой непростой жизненной ситуации, приходится бежать минут пять до ближайшей автостанции. Вы знаете, хорошую игру задает темп. Количество выстрелов в секунду, скученность квестодателей, удобство сдачи лута, последовательность квестовых целей – все это влияет на комфорт процесса. Необходимость бежать пешком (на некоторых открытых картах автостанции нет в принципе!) ломает приятный темп игры просто впополам. Хочется нажать Alt+F4 и пойти играть во что-нибудь другое. Например, в тот же World of Warcraft, где быстроクリкого маунта можно вызывать в течение трех секунд в любой точке мира.

Кстати говоря, сравнение с WoW не очень-то и случайно. Borderlands 2 не хватает, наверное, самой малости, чтобы стать полноценной массовой мультиплерной онлайновой игрой. В ней есть классы, есть монстры, есть квесты, есть даже некий основной сюжет, есть левеллинг с капом. Мне почему-то кажется, что следующей в серии будет именно Borderlands MMORPS – ну, это было бы логично. Если они выгонят всех криворуких граждан и наберут нормальных архитекторов и дизайнеров, то проблем не возникнет. Главное – не повторить судьбу Tabula Rasa...

Уфф, пожалуй, все высказал. А, вот еще горсть землицы на могилку: то ли кто-то не уследил, то ли кто-то был вынужден так поступить, но штука в том, что в BL2 полно моментов, когда Красавчик Джек связывается с героем, чтобы сказать ему какую-нибудь едкость, а в это же время я налетаю на главаря бандитов и на автомате подбираю с пола квестовую аудиозапись. В итоге в эфире звучит три реплики ОДНОВРЕМЕННО, и это жутко бесит, потому что потом их воспроизвести по собственному желанию невозможно. Вот того человека, который это допустил, хочется лишить слуха навсегда. Ибо не заслужил.

Ну вот, надеюсь, теперь вы понимаете, почему BL2 в действительности должна получить то ли 9.5, то ли 4.0. Впрочем, чтобы действительно все это оценить, нужно поиграть самому. И тут я склоняюсь к однозначному ответу: надо. Без друзей, без дурацкого хаотичного кооператива, просто возьмите и поиграйте в этот веселый, забавный, циничный шутер. **СИ**

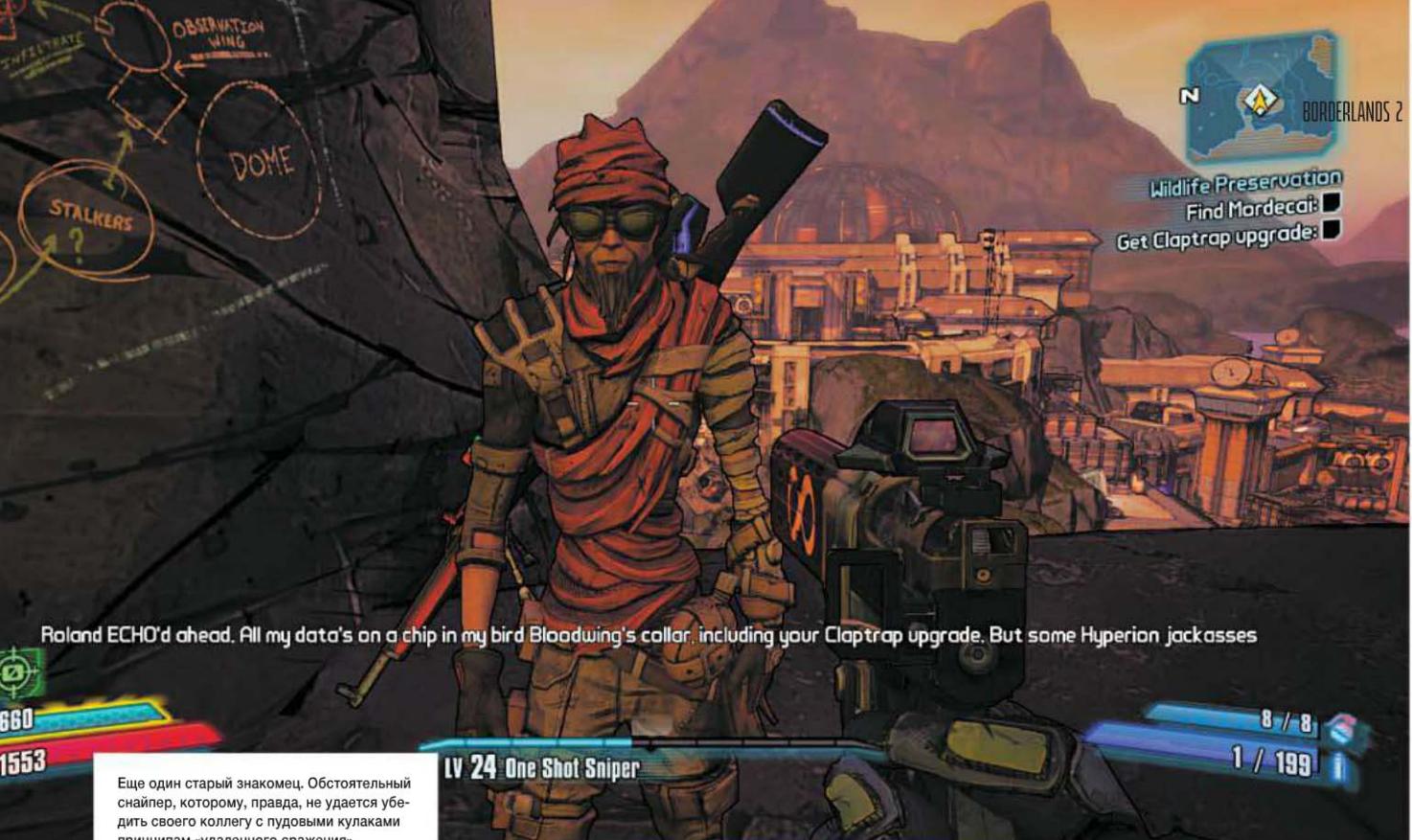


▶ Старая знакомая! Помоему, я за нее играл в первый BL.



BORDERLANDS 2

- Wildlife Preservation
Find Mordecai:
Get Claptrap upgrade:



Roland ECHO'd ahead. All my data's on a chip in my bird Bloodwing's collar, including your Claptrap upgrade. But some Hyperion jackasses



Еще один старый знакомец. Обстоятельный снайпер, которому, правда, не удается убедить своего коллегу с пудовыми кулаками принципам «удаленного сражения».

В виртуальной смерти больше всего бесит то, что процесс восстановления занимает мучительного много времени. Вот нахрена опять ломать темп? Умер – восстановился – побежал; не больше двух секунд на все про все должно быть.



Упс. Кто-то, кажется, взлетел на воздух.



▲ Научные раскопки вокруг кислотного озера сопровождаются забавной экологически-корпоративной драмой, не поленитесь отыскать все аудиозаписи.

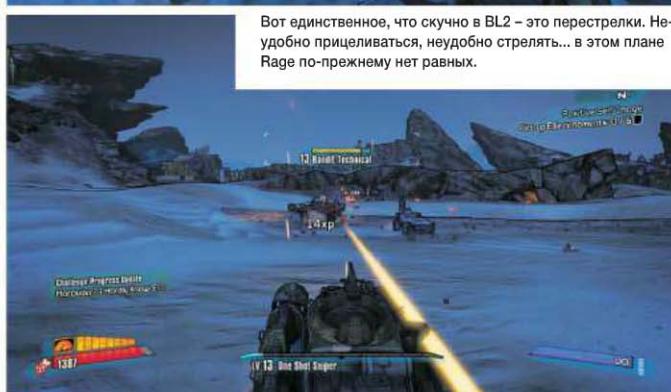
◀ В саркофагах с оружием, как правило, лежит несколько стволов одинакового класса и одинаковой стоимости. Правило «бери все цветное, потом разберемся» работает и здесь.

▼ Падает снег, трассируют пули, горит костер, что-то кидает отблеск вдали... красота, если призадуматься. Вот только задумываться некогда. Убедитесь.



Вот единственное, что скучно в BL2 – это перестрелки. Неудобно прицеливаться, неудобно стрелять... в этом плане Rage по-прежнему нет равных.

Дизайн Sanctuary почему-то очень напоминает Wellspring из Rage. Только город не такой красивый, зато и не так узкий.





online

СЕЗОННОЕ МЕНЮ СЕТЕВЫХ ИГР

В РУБРИКЕ ЭТОГО МЕСЯЦА ЕСТЬ ТОЛЬКО ОДНА ИГРА, СТЕНДА КОТОРОЙ НЕ БЫЛО НА ВЕЛИКОМ И ПРЕКРАСНОМ «ИГРОМИРЕ», – RAIDERZ. ПОНЯТНО ДЕЛО, КТО ВОЗЬМЕТСЯ ЛОКАЛИЗОВАТЬ МИРНОГО ПОДРАЖАТЕЛЯ TERA В ТО ВРЕМЯ, КАК ЕСТЬ... ШУТЕР, ШУТЕР, СЛЭШЕР И ПРОСТО ХАРДКОР. НО Я ВЕРЮ, ЧТО ОСТАЛИСЬ ЕЩЕ В РОССИИ ТЕ, КТО НЕ ЛЮБИТ СВОБОДНОЕ РК И – О УЖАС! – ИНОГДА ЧИТАЕТ ЗАДАНИЯ. ОСТАЛИСЬ ВЕДЬ, ДА?



Dragon Nest

[ON.MAIL.RU](#)

ТЕМ, КТО ЛЮБИТ АНИМЕ... И УБИВАТЬ

- + Один из лучших ММО-слэшеров
- + Множество умений
- + PvP-арены
- + Аниме-стиль

Как только за Dragon Nest взялись сразу две загуборных компании, стало ясно – русскому клиенту быть. Эта симпатичная ММО отлично подходит для русского сообщества: кавайный (девочки одобряют) и динамичный слэшер (тут уже мальчики в восторге) с PvP и многочисленными подземельями просто обязан иметь успех у наших игроков. Ко всему почему в комплект входят восемь разных классов, сотни умений, способность убивать полчища монстров одним мизинцем и даже забавная квестовая линия.

Те, кто знаком с Vindictus, C9, Драконкой и Rusty Hearts, сразу почувствуют бодрящий ветерок предстоящего крошилова. Мир по-делен на подземелья-инстансы, в которых проживают пачки монстров, персонажи очень подвижны, а финальные боссы – совершенно безжалостны. Для особых ценителей адреналина есть и поля боя с разными режимами. Там-то уж всегда можно открутить парочку другой головы и доказать, что ваш Плевок бездны куда лучше Ливня стрел.



Unparalleled Devil

[UD-ONLINE.RU](#)

ГОТОВА К УПОТРЕБЛЕНИЮ

- Хардкорная
- Множество вариантов PvP
- Автобег, автобот
- Развитая система питомцев
- Графика устарела

Думается, Unparalleled Devil представляет отдельно даже не требуется. Мы писали о нем в двух предыдущих номерах, а теперь настал и ваш черед опробовать все-все фишки этой безбашенной китайской ММО. Никакого собирания цветочков, коллекционирования фентифлюшек и никаких прогулок под луной – здесь вас ждет хардкор и только хардкор. А враг будет поджидать посюду: и в середине вражеской локации, и там, где вы просто мирно убиваете монстров.

Поводов для столкновения между игроками более, чем достаточно: это ежедневные PvP-события, битвы за сердце мира (аналог chip war в Rising Force), рейтинговые арены и осады. Свободное РК позволяет не беспокоиться о том, что кто-то украдет вашего босса, а вы останетесь ни с чем: можно наподдать обидчику прямо на месте. Между тем, Ingamba возлагают на игру большие надежды и даже сделали целый стенд на Игрофоне, посвященный Unparalleled Devil. Вы истосковались по отчаянной борьбе за ценные пиксели? Так вот вам игра, которая снабдит вас непрекращающимся экшном.



World of Tanks 0.8.0

[WORLDOFTANKS.RU](#)

ВОТ ОНО, СЧАСТЬЕ

- + Долгожданная физика
- + Переработанная графика
- + Новые ПТ-САУ
- + Эмблемы и надписи для танков

Пока игра про танчики готовится к окончательному порабощению мира, числа в названии патчей приближаются к финальной отметке 1. И ноль-восемь – это вам не просто парочка новых гусениц, это улучшенная графика, новая физика и переработанный интерфейс. Конечно, красивые тени – это не главное, скажут скептики. Но возможность наконец по-человечески съехать с холма, столкнуть кого-нибудь в пропасть, сигануть следом и утонуть? Вот то-то же.

Кроме того, в игре, как обычно, появились 4 новых танка – на этот раз из категории ПТ-САУ. А все имеющиеся получили целую тонну различных фиксов и новые камуфляжи, которые добавляют 5% к незаметности. И наконец можно забыть о совершенно беззикой танковой толпе: личную машинку теперь можно будет украшать эмблемами и надписями. Не бесплатно, конечно же.



Пока Корея вовсю тестирует бесплатные серверы TERA и проводит повторное слияние, проклятие провалившегося AAA-проекта достигло и западных издателей. Сначала En Masse уволили несколько своих сотрудников с несколько завуалированным объяснением, а потом грязнуло сокращение серверов. История повторяется, и из 11 теперь осталось только 3. Пройдет еще год, и мы, видимо, сможем играть в TERA бесплатно. А вот станем ли – это уже другой вопрос.



Raiderz

RAIDERZ-EUROPE.COM

TERA для плюшевых медвежат

- + Свободное развитие персонажа
- + Интерактивные задания
- + Красочная графика
- + Нон-таргет
- Ограниченнное PvP

Бедная несчастная Raiderz. Впрочем, когда делаешь игру, во многом похожую на TERA, и выпускаешь ее спустя пару лет после громадины AAA-класса, то стоит ожидать постоянных сравнений. В самом деле, при первом взгляде Raiderz выглядят очень похоже: нонтаргетовая система боя, пестрая цветовая гамма, квестовый геймплей. Но в целом она куда приятнее и дружелюбнее к своим игрокам, чем хардкорная TERA.

Впрочем, все любители свободного PvP останутся недовольны: Raiderz больше заточена под мирную квестовую составляющую. Отсюда и необычные задания, и изменяющийся по ходу сюжета мир, и боссы, у которых в рукаве всегда есть пара интересных сюрпризов. Но при этом убивать других игроков можно только с помощью системы дуэлей или же в специальных PvP-локациях. Пожалуй, именно так выглядела бы европейская версия TERA – красивый и приветливый мир, спокойное выполнение квестов и, конечно же, никакой обнаженки.



DUST 514

DUST514.COM

ДАСТ ИСТ ФАНТАСТИШ

- + Рай для теорирафтеров
- + Взаимодействие с EVE Online
- + Бесплатная

Онлайновый FPS от компании, создавшей EVE Online, именно такой, каким его можно было представить. Сложный, красавец и про космос. Главная ее фишка в том, что две игры пересекаются между собой, и в DUST 514 можно будет запрашивать бомбардировку с корабля на орбите и выполнять контракты для EVE Online. Одно но: пока что игра доступна только для PlayStation 3, что может не понравиться владельцам ПК.

В игре есть четыре класса (которые зависят от выбранного боевого костюма), машины, танки, БТРы и приличные пространства. Причем чтобы сделать из своего персонажа что-нибудь путное, придется как следует по-возиться, подбирая необходимую экипировку и модификации. А что касается умений, то их система перекочевала из старушки Евы, и на то, чтобы выучить все способности, потребуется около семи лет. Хорошо, что ждать так долго, чтобы поиграть в DUST 514, не потребуется: все активные подписчики EVE Online уже имеют свободный доступ на бета-серверы.



Lord of the Rings Online: Всадники Рохана

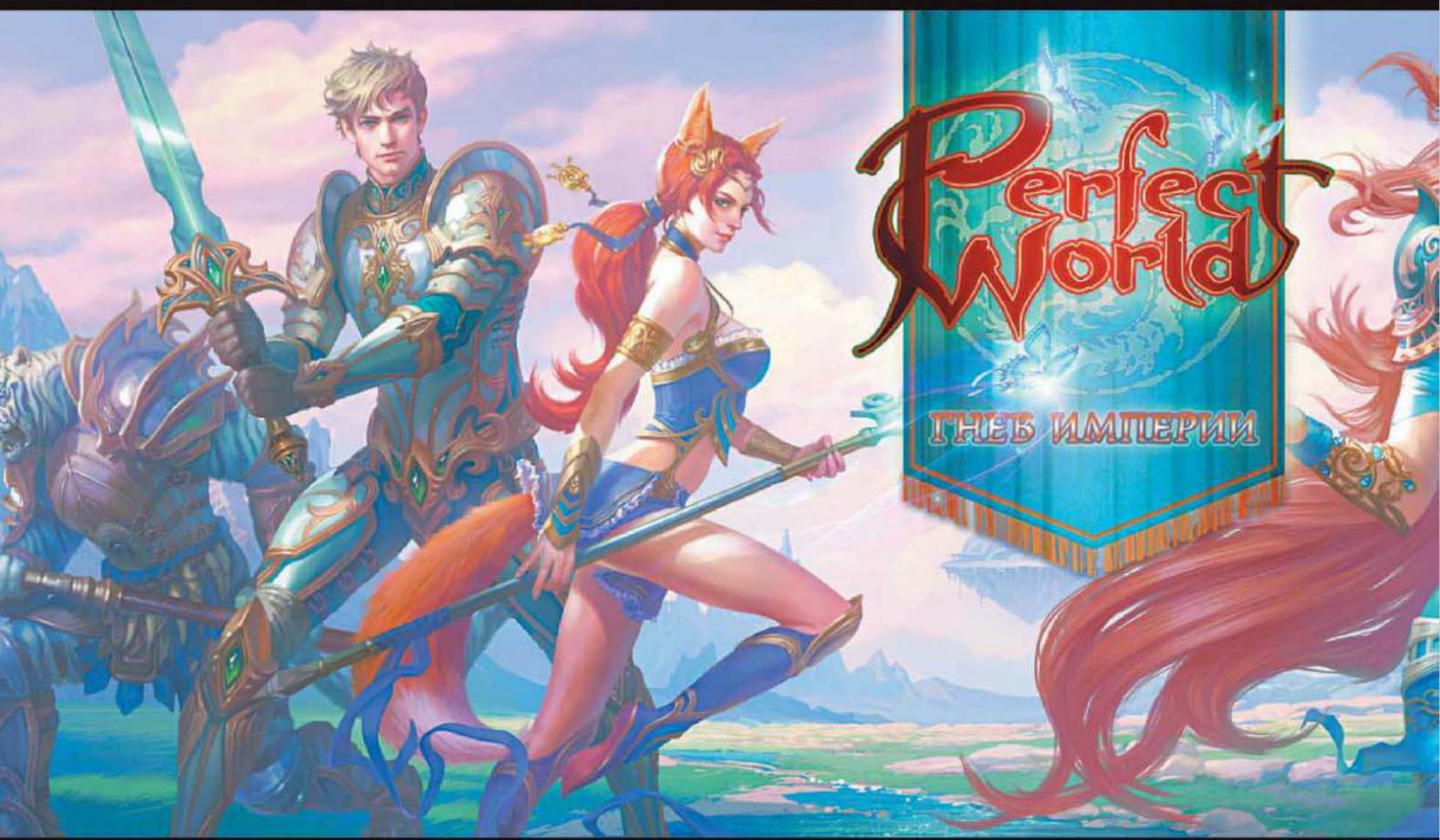
LOTRO.COM, LOTRO-RUSSIA.COM

БЕЛОГРИВЫЕ ЛОШАДКИ

- + Новая огромная локация
- + Новый максимальный уровень
- + Верховые бои
- + Расширенная система маунтов

Апдейт за апдейтом, а виртуальные герои Толкиена тем временем пробираются все ближе к Ородруину. Следующая остановка – долгожданный Рохан! У суровых равнинных всадников и земли соответствующие – в несколько раз больше Мории. В этом дополнении нам предстоит получить 85-ый уровень, освоить езду верхом и насладиться новой сюжетной веткой. Энты Фангорна, король Теден и верные скакуны прилагаются.

Конных сражений игроки ждали с особым трепетом в сердце. Боевые жеребцы – это не какая-нибудь домашняя лошадка, они имеют собственное дерево талантов, особую броню и различаются по типу (от легкой до тяжелой). А взобравшись на такого маунта, игрок автоматически получает новые верховые умения, подобранные под его класс. Turbine подошли к делу серьезно: около 50% боев в этом дополнении будут происходить на скакуне. Так что запасайтесь сахаром – лошадки его особенно любят.



Perfect World: Гнев Империи

РАСТИ БОЛЬШОЙ, НЕ БУДЬ ЛАПШОЙ

ТАИНСТВЕННЫЙ МОРАЙ ОБРУШИЛСЯ НА НАШИ ГОЛОВЫ НЕСКОЛЬКО МЕСЯЦЕВ НАЗАД, А СЛЕДУЮЩЕЕ ОБНОВЛЕНИЕ УЖЕ НАСТОЙЧИВО СТУЧИТСЯ В ПОЛОСКУ ЛАУНЧЕРА. ПОХОЖЕ, В ОТЛИЧИЕ ОТ МНОГИХ И МНОГИХ ИГР (ТАК И БЫТЬ, НЕ БУДУ ТЫКАТЬ ПАЛЬЦЕМ В СТОРОНУ ПОЛУМЕРТВЫХ ТУШЕК ММО) ВРЕМЯ В PERFECT WORLD ДВИЖЕТСЯ С КОСМИЧЕСКОЙ СКОРОСТЬЮ. НА ЭТОТ РАЗ ДОВОЛЬНЫ БУДУТ ИГРОКИ ВЫШЕ 100-ГО УРОВНЯ. ИМ «ГНЕВ ИМПЕРИИ» ПОДАРИТ НЕОБЫЧНЫЕ ИСПЫТАНИЯ, СВЕЖИЕ УМЕНИЯ И, САМОЕ ГЛАВНОЕ, ЕЩЕ БОЛЬШЕ СПОСОБОВ ДЛЯ ПОЛУЧЕНИЯ ОПЫТА.



Жанр: MMORPG **Издатель:** Perfect World Ent. **Издатель в России:** Mail.Ru
Разработчик: Perfect World Co. **Интернет:** pw.mail.ru **Похоже на:** игры Perfect World
Текущий статус: обновление "Гнев Империи"

O

дно из серьезных изменений коснулось, в первую очередь, Пещер Вечности, которые обзавелись новым интригующим режимом. Правда, перед тем, как отправиться покорять подземелье, вам придется завершить короткую цепочку заданий. Но всего через час вы уже сможете неловко переминаться у входа на вершине пирамиды и трястись от страха в ожидании встречи с боссами. Как, вы ничего не боитесь? А стоило бы: для победы над новыми противниками вам потребуется не только хорошая группа, но и особая тактика.

При входе в подземелье вы окажетесь в одном из трех возможных измерений, где прозябают в ожидании героев два босса. Вам придется защищать NPC, убивать монстров одновременно, слаженно проходить мостики, варить лекарства и маскироваться - все для того, чтобы иметь возможность сразиться с финальным драконом. Он, между прочим, тоже не лыком шит и может вызывать как призрачных помощников, так и копии других боссов. При этом самое вкусное в Пещерах Вечности - это, конечно же, шанс получить из наградного сундука книги для изучения новых умений. Вероятность в 0,2%, правда, оставляет желать лучшего, но "Кара богов", поверьте, того стоит.

В то же время в Море появилось еще одно еженедельное событие для тех, кто копит очки подвигов. Но оно со-



всем не такое мирное, как имеющийся уже PvE-ивент, и убивать на этот раз попросят не монстров, а игроков противоположной фракции. Проблема лишь в том, что для завершения задания уничтожить нужно только двух противников, и многие просто зовут на помощь друзей, попутно жалуясь на возможность такого исхода событий. Что ж, пусть долгожданное противостояние между игроками и не такое эпичное, как многие надеялись, но все же лучше, чем ничего.

МЕЛОЧЬ, А ПРИЯТНО

Как я уже говорила, особенно "Гнев Империи" понравится персонажам высокого уровня. Те сильные игроки, для кого Ущелье Феникса не представляло особой трудности (уровня 100+), получили режим посложнее - с мощными монстрами и большой наградой. А тем, у кого всегда мало времени, наверняка понравится возможность автоматической прокачки в Стране Грэз. Правда, для входа вам потребуются Камни медитации, которые можно добывать во время ежедневных событий и выполнения заданий. Но подумайте - теперь вы сможете получать опыт даже ночью и наконец забыть о враге, который коварно качается, пока вы спите.

Прочие детали обновления включают в себя различные приятные дополнения, вроде новых заданий для персонажей среднего уровня, возможности предпросмотра характеристик во время переработки оружия и изменения системы щитов. Надо признать, играть в Perfect World в очередной раз стало удобнее и интереснее. И, по крайней мере, у вас появился новый повод, чтобы еще больше стремиться к заветным просторам Морая. **СИ**



НА ЭТОЙ РАЗ ДОВОЛЬНЫ БУДУТ ИГРОКИ ВЫШЕ 100-ГО УРОВНЯ.



Tabletop



ТВОРЯЩИЕ МИРЫ

Трудно сказать, откуда выросли настольные ролевые игры. Скорее всего, из баек сказителей у костров древних племен. Где убеленные сединами старцы пели песни о древних героях, побеждавших многочисленных чудовищ. О вселенских катаклизмах, сотрясавших основы основ. И о предателях, из-за которых города сдавались врагу и целые страны уходили в небытие. А сидящие кружком вокруг огня мальчишки ловили каждое слово, в глубине души мечтая оказаться на месте легендарных персонажей. Про себя думая: «Уж я бы им там всем показал, я бы точно был не хуже Геракла, а то и лучше».

Шли столетия, все больше становилось литературы, перевоснавшей читателей в вымышленные миры. И, наконец, в середине 70-х годов прошлого века Гари Гайгэкс и Дэйв Арнесон впервые создали полноценную ролевую игру – Dungeons & Dragons (D&D). Со структурированными правилами, с прописанными шаблонами действий для участников приключений и мастера-ведущего. Придумывающего и рассказывающего собственную историю.

▼ Pathfinder – ролевая игра, «продолжающая традиции» третьей версии Dungeons & Dragons.



▲ Стограммный кубик (есть и такие). Хотя какой кубик, скорее шарик.



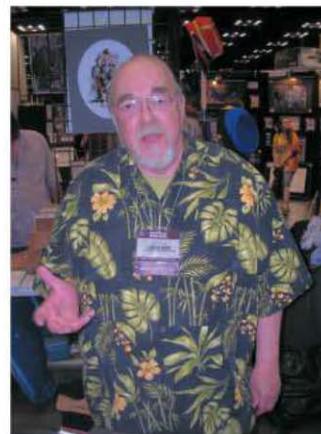
Dungeons & Dragons 4th Edition

2-6

12+

от 1 ч.

год выхода 2008



◀ Одно из последних прижизненных фото «отца» D&D и настольных ролевых игр Гари Гайгэкса.

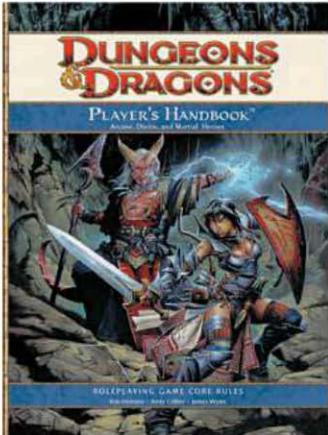


▼ В настольные RPG играют не только дома, но и на конвентах, места-то много не надо.

Новое увлечение распространилось в западных странах с невиданной скоростью. В 80-х чуть ли не каждый год радовал новой ролевой системой. А ведь система – это не просто набор характеристик и правил, описывающих, когда нужно бросать кубики. Это еще и мир, в котором происходят события. Впрочем, так было не всегда и не всегда. Где-то создатели брали готовую вселенную, как в Enterprise: Role Play Game in Star Trek. А где-то события писались самими игроками, как в знаменитом книжном сериале Dragonlance, чьи первые книги основаны на приключениях партий в D&D.

Впервые о настольных RPG я услышал еще в школьные годы, прочитав в каком-то сборнике фантастики об игре «Подземелья и драконы». Но лишь в университете (в середине 90-х) удалось найти товарищей, интересовавшихся этой же темой. Тогда-то я и узнал, как это трудно – быть хорошим ведущим. И не менее трудно быть адекватным игроком. Таким, который принимает правила, следует им, помнит, что в данный момент он действует не от лица Васи из третьей группы, а от имени молодого гнома Глоина, отправившегося в далекий путь за отцовским топором, украшенным гоблинами. Глоину не пристало лебезить перед слугами Тьмы даже в последние минуты жизни. Не пристало проходить мимо трактира, где подают лучшее в мире пиво. Не пристало обижать слабых.

Хотя принимать на себя роль рыцаря без страха и упрека никто не заставляет. В отрядах приключенцев (так называемых партий) попадаются и пофигисты, и самые настоящие злодеи, из каких-то эгоистических соображений примкнувшие к коллективу. Хотя отыгрывать «плохишей» так, чтобы их действия выглядели логично, в разы сложнее, чем добрых персонажей. То же самое можно сказать и о представителях внеземных цивилизаций, ведь настольные ролевые игры не ограничиваются мирами фэнтези. Они отправляют нас и в земное прошлое, и в далёкое будущее, и в совершенно непостижимые вселенные, как сеттинг Planescape с его загадочным мироустройством. Приключения на далёких планетах, исследования паранормальных явлений, поиски золота на Диком Западе, борьба за огонь в доисторические времена и просто поход за Кольцом вселенства – все это легко становится темой для настольной RPG. Было бы желание да человек, который напишет для вас новую почти книгу. Этого вполне достаточно, а бумага, ручки и кубики нужны, лишь если вы захотите добавить в приключения толику системности.



▲ Player's Handbook – свод основных правил, прочитать которые стоит каждому игроку.



▲ Сражения можно проигрывать в уме, а можно и так – с фигурами и моделями помещений.

◀ Страница из «Руководства игрока» в локализованной версии. Увы, четвертую редакцию D&D на русский официально не переводили.



ПОДЗЕМЕЛЬЯ И ДРАКОНЫ

Самой знаменитой (и самой старой) из настольных ролевых систем все еще остается Dungeons & Dragons. Придуманная почти сорок лет назад, она давно и прочно проникла в жизнь геймерского сообщества. Поклонники жанра RPG на PC хотя бы разок слышали о таких играх, как Baldur's Gate, Planescape: Torment или Neverwinter Nights. Все они основаны на D&D, как и десятки других проектов и книг. Существует даже MMORPG, так и названная: Dungeons & Dragons Online. Пытаться выделить какие-то характерные отличия творения Гайгэка и Арнесона – дело неблагодарное. Их книги правил стали основой для жанра, скорее, всем прочим надо доказывать, что они «не такие». Здесь же перед нами «живая классика», за что D&D и обожают, и не долюбливают одновременно.

Фундамент, на котором держится все, – герой с его character sheet (листом персонажа). Именно из этой бумажки можно узнать значения шести основных характеристик – Strength, Constitution, Dexterity, Intelligence, Wisdom и Charisma – каждого из членов партии. Там же указана раса (человек, например, или полуорк), дающая те или иные преимущества выбравшему. И класс, который желательно брать, оглядываясь на «видовую» принадлежность. Вспоминать из гнома мага как минимум глупо, зато воин из него выйдет приличный. Есть еще мировоззрение (alignment), определяющее отношение вас к миру и мира к вам. И внушительный список навыков, черт, способностей. Но углубляться в него, чтобы не усыпить вас перечислением десятков умений, не будем.

Но на одном фундаменте дом не построишь, и стены с потолком делает Dungeon Master (aka просто «мастер»). В его власти выбрать готовое приключение из предлагаемых разработчиками или создать собственное. Он как бы конструирует с нуля мир, описывая значимые детали и вселяясь в шкуру встреченных NPC. Он расставляет хитроумные или не

▲ На основе «Подземелий и драконов» сделали и коллекционную тактическую игру с миниатюрами (почти что варгейм). Но жадность Wizards of the Coast губила D&D Miniatures Game.



#2	The Pathfinder Roleplaying Game
	2-6
	14+
	от 80 мин.
год выхода	2009

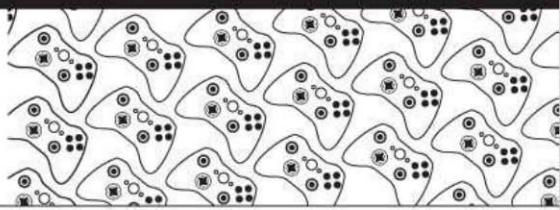
очень ловушки в подземельях, определяет количество врагов на пути, распихивает по сундукам вожделенный «лут» и выдаёт очки опыта по итогам сражений и прочих действий.

Впрочем, у игроков всегда есть свобода воли (в пределах вселенной, разумеется). Мастер может подсказать им (устами, например, местной провидицы), что делать, но никогда не вмешивается в их поступки. Его дело – просчитать последствия и наградить/наказать по заслугам. Хотя от наказаний тоже можно отвертеться: и в бою, и в обычных житейских ситуациях исход частенько зависит от бросков кубиков. Сумеете выбросить нужное число, пройдете тест на Харизму – и ненавидящий вас NPC, цепя слова сквозь зубы, признается, где капитан Флинт зарыл свое золото. Если мастер, конечно, запланировал подобный диалог. К слову, в последней (четвертой) редакции правил подобных проверок стало меньше, а товарищам по партии разрешили чаще помогать неумехам. Что значительно упростило и ускорило геймплей, но консерваторам совсем-совсем не понравилось.

Путешествуя, выполняя задания, убивая врагов, мы получаем очки опыта. И, достигая граничных значений, повышаем уровни, получая новые навыки и тому подобное. Да-да-да, эта механика в жанр RPG перекочевала именно из первых редакций Dungeons & Dragons. Fallout: New Vegas может казаться совсем-совсем непохожим на «Подземелья и драконов», но суть у них одна. Разве что мастера по понятным причинам вырезали, его место заняли сценаристы. Поэтому-то игроки и возвращаются к настольным ролевкам. Ведь человек, реагирующий в реальном времени на ваше поведение, обязательно придумает что-то не предусмотренное сюжетом с любым конечным числом развилок. Так что, если у вас есть знакомый, готовый «водить» (стать мастером) – срочно уговорите его собрать партию. И начните знакомство с волшебным миром настольных RPG с самой проработанной системой – D&D. **СИ**



XBOX LIVE

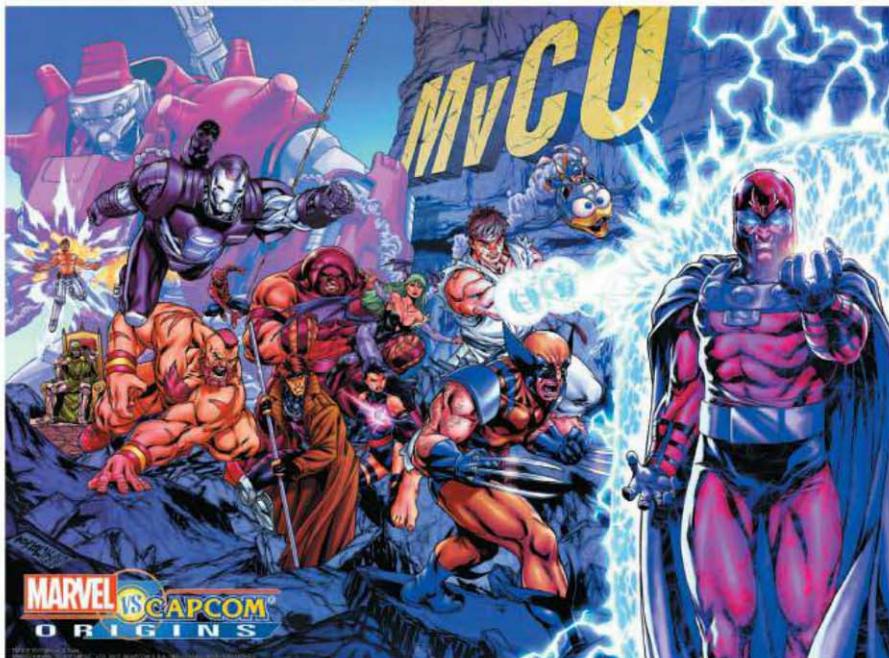


Marvel vs. Capcom Origins

1200 MP

Пятнадцать долларов за еще один порт двухмерного файтинга от Capcom? Распишитесь в получении. Не успели энтузиасты поплеваться на дорогущий релиз JoJo's Bizarre Adventure (в ОХМ ревью прошло под заголовком «Capcom, пора заканчивать»), как на сетевых витринах появилась компиляция самых первых файтингов с участием персонажей Marvel. Напомним, что сотрудничество японской компании и американского издателя комиксов началось еще в эпоху SNES, когда Capcom выпускали в основном beat'em up'ы с любимыми персонажами, первые же кроссоверы появились значительно позже. В Origins, на самом деле, сразу два выпуска: Marvel Super Heroes и Marvel vs. Capcom Clash of Super Heroes. В первом случае речь идет не совсем о кроссловере — там сражаются персонажи Marvel под общей сюжетной аркой Infinity Gems. А вторая игра — это аркадный порт

с tag-командами из двух человек и одним запасным ассистом. Обе игры снабжены превосходным онлайн-мультиплеером на GGPO-коде, а также множеством бонусов, включая оригинальные заставки и концовки, а также полную коллекцию иллюстраций в высоком разрешении. И, конечно же, нельзя забывать про более чем три десятка визуальных фильтров, хотя мы рекомендуем использовать стандартный — изображение больше похоже на то, что можно увидеть на аркадном автомате (у меня была возможность сравнить во время поездки в Сиэтл, где в огромном зале под игровые машины можно было найти в том числе и эти раритеты). Тем, кто устал от суетливого мельтешения MvC3, или кто соскучился по стилистике персонажей Marvel начала девяностых (привет, мультфильмы утром по СТС) и тем же сюжетам, пропустить Marvel vs. Capcom Origins никак нельзя.



НОВОСТИ

Готовится новое осеннее обновление дашборда Xbox 360 — именно о нем говорили на прошедшем летом выставке E3. Мы приняли участие в публичной бете, но на момент подготовки этого материала самая главная функция — SmartGlass — запущена пока не была (хотя мы еле-еле сдерживали желание повозокать пальцем по экрану смартфона). Зато работал Internet Explorer, причем работал замечательно — открывал даже перегруженные рекламой MMO странные российские сайты, давал возможность просматривать видео на разных сайтах (совсем разных, даже сайтах для взрослых). Осталось только дождаться, когда он научится распознавать команду «Юпокоор», и компьютер можно будет выбрасывать.

Кстати, о последнем. Буквально перед сдачей в печать этого номера по сети разлетелись новости о том, что любимый сайт хейтеров всего на свете (это YouPorn, не двач) заявил о своем намерении всячески поддерживать Internet Explorer для домашней консоли, и даже зачем-то нарисовал картину, где сервисы YouPorn выделены в отдельное приложение. Журналисты с сайта Kotaku попросили комментарий у сотрудников Microsoft и получили ответ следующего содержания:

«Мы добавили опцию, позволяющую родителям и вообще всем пользователям отключить такого рода контент. Доступ к Internet Explorer для «детских» аккаунтов закрыт по умолчанию».





Файтинг-эксклюзивы в XBLA

С момента запуска Xbox Live Arcade вышло великое множество портов старых файтингов, причем большинство из них носит статус эксклюзива для платформы Xbox 360. Справа приведен список тех, на которые мы рекомендуем обратить внимание в первую очередь.

- Fatal Fury Special
- Garou Mow
- The King of Fighters 98 Ultimate Match
- Samurai Showdown II
- Street Fighter II HF
- The King of Fighters 2002 Unlimited Match



RETRO TODAY

Xevious 400 MP

Один из самых первых вертикальных скроллеров Xevious, придуманный в 1982 году Масанобу Эндо и им же собственноручно и созданный (включая музыку, графику и программный код), известен во всем мире. Существует множество ремейков, портов и разного рода адаптаций этой игры – вы можете, например, разориться на «жизни» в версии для iPad. Версия Xevious есть и в XBLA – она стоит смешные деньги, не требует регулярных «дотаций», пристойно выглядит (хотя...) на большом экране, но самое главное – является точной копией оригинальной версии.

Космический корабль бороздит воздушные просторы, как решили фанаты, Перу, стреляет двумя типами снарядов – предназначенных для наземных и летающих целей. Выглядит умиротворенно и примитивно, но стоит запустить один раз – и все, считай, пропал для общества. Xevious считается одной из легенд жанра, упоминания игры и всякого рода фансервис можно встретить, например, в таких играх, как Ridge Racer, EarthBound, Tales of Symphonia и Star Fox: Assault. **СИ**



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ

? Можно ли сейчас перевести свою учетную запись в Live из Британского региона в русский?

Нет, к сожалению, такой возможности на сегодня не предусмотрено. Но у вас могут быть две учетные записи – одна (серебряная, британская) для приобретения контента, а другая (золотая, русская) – для игры на российских серверах с друзьями.

? Я не могу скачать некоторые дополнения и ГоД игры с британского аккаунта! Как мне быть?

Во-первых, многие игры (и уж точно все дополнения) доступны в российской версии XBL, так что, возможно, имеет смысл завести учетку именно там. Но если нет такой возможности или нет желания, то всегда можно использовать хитрый способ: замаскировать свой IP под британский через сложную схему с ноутбуком или двумя сетевыми картами. Информацию о том, как это сделать, легко найти в Интернете.

? Как мне оплатить XBL и Microsoft Points?

Самый простой способ: завести российский аккаунт и использовать пластиковую карту (можно купить, например, виртуальную в терминале QiWi). Если у вас уже есть британская учетная запись, то вы все равно без проблем можете использовать коды, предназначенные для России и других стран Европы, – они продаются повсеместно, однако если хотите сэкономить и не желаете складировать дома зеленые коробки без дисков, то всегда можно найти продавца в Интернете.

? Могу ли я использовать мой Live-аккаунт с играми для PC?

Разумеется. Более того, система засчитывает ачивменты из игр Games for Windows Live отдельно и суммирует их с общим геймерском. Самый простой пример – Dead Rising 2: Off the Record и Super Street Fighter IV: Arcade Edition: обе игры вышли и на PC, и на Xbox 360, поэтому если у вас есть две копии, то вы легко можете собрать двойной комплект ачивментов. При условии, конечно, что это кому-нибудь вообще интересно (но я собрал).





О ЯПОНСКОМ ФОЛЬКЛОРЕ и его месте в современном масскультуре, часть 1

СТОЛКНУТЬСЯ С ЯПОНСКОЙ МИФОЛОГИЕЙ ЛЮБОМУ ИЗ НАС НА САМОМ ДЕЛЕ ЛЕГЧЕ ЛЕГКОГО: ДОСТАТОЧНО ЛИШЬ ЗАПУСТИТЬ АНИМЕ ИЛИ ВЫПУЩЕННУЮ В ЯПОНИИ ВИДЕОИГРУ – И, КАКИМ БЫ ПРОЗАПАДНЫМ НИ КАЗАЛОСЬ ПРОИЗВЕДЕНИЕ, ШАНС ОБНАРУЖИТЬ В НЕМ ХОТЯ БЫ ОТГОЛОСКИ РОДНОГО СОЗДАТЕЛЯМ ФОЛЬКЛОРА ВСЕГДА БУДЕТ ВЕЛИК.



В Kikoushi
Епта, циничном
эротическом
триллере, чуть ли
не единственным
способным на
светлое чувство
оказывается толстый
и нелепый бабник
каппа.

K

лючевым тут будет слово «фольклор» – отставьте в сторону Кодзики и читанные в детстве сборники легенд о мужчине и женщине, рождающих то пиявку, то пенни-остров. К своду сказаний о деяниях божеств современные японские творцы на удивление равнодушны, и вещи вроде Okami, где протагонистом стала глава синтоистского пантеона, являются именно что исключением, подтверждающим правило. Зато куда интереснее этим же авторам народные предания, особенно местные аналоги быличек, историй о столкновении простого люда с представителями потусто-

ронного мира. Интерес этот, впрочем, не нов: поэт и прозаик XIX столетия Кэнко-хоси в своих «Записках от скучи» меж прочих происшествий поминал историю о том, как монах принял собственную собаку за кота-оборотня, а по мотивам устных рассказов, в которых фигурировала нечистая сила, издавна ставились театральные представления. А учитывая, сколь многообразны такие рассказы и колоритны их персонажи, нет ничего удивительного в том, что тема эта часто и успешно эксплуатируется до сих пор.

Правда, классифицировать всех этих духов и про-чих мистических созданий так, чтобы можно было однозначно утверждать, какая из категорий является родительской, а какая – дочерней, довольно сложно. Обычно сверхъестественных существ в японском языке принято называть «обаке» или «бакемоно». Под термином «ёкай» иногда подразумевается разновидность бакемоно, но чаще всего эти три определения употребляются в качестве полноправных синонимов. По версии ученого Кунио Янагиты, много лет занимавшегося изучением японского фольклора, всех ёкаев можно поделить по месту обитания: это могут быть водоемы, горы, жилые помещения или дороги, и лишь небольшая часть духов не имеет привязки к конкретному месту.

ТЕНГУ

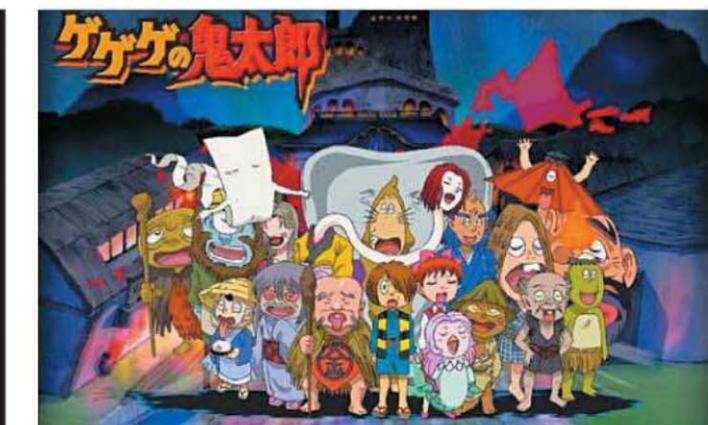
Горы – вотчина тенгу. Они далеко не единственные местные ёкаи, есть еще и ведьма-каннибал яма-уба, например, и другие, но по популярности им с тенгу не сравниться. Насчет того, как должен выглядеть тенгус, не существует какого-то единого канона, но чаще всего его представляют в виде рослого мужчины, одетого как живущий в горах монах-отшельник, с крыльями за спиной и лицом, часто окрашенным в алый цвет. На лице выделяется либо птичий



▲ В Akakawa Under the Bridge, сериале об обаятельных чудаках, живущих под мостом, старостой этого своеобразного поселения становится самопровозглашенный «каппа».

клов вместо носа (таких тенгу иногда называют «карасу» – ворон), либо же нос выдающихся размеров. Также частым атрибутом выступает перьевая веер, используемый то для полета, то для изменения размера чужих носов: так, в одной из сказок, заполучив такой веер, юноша вынуждает дочку богача выйти за него замуж, угрожая, что в противном случае ее носик навсегда останется уродливой громадиной. Образ тенгу в народном восприятии за многие века успел претерпеть сильные изменения – от представителя безусловно злых сил и противника набожных монахов, отвращающего их от Будды, до скорее положительного в своей роли изображителя гордости и лицемерия, в особенности исходящих от священнослужителей; последние могли стать тенгу в следующей жизни. Тенгу «старого образца» – это любители зло подшутить над людьми, крадущие маленьких детей, а иногда и взрослых (последние имеют шанс вернуться домой, но только в беспамятном состоянии), насылающие пожары и жестоко расправляющиеся с теми, кто покусится на заросли сосен и криптомерии, где они обычно живут и обозревают владения с верхушек деревьев.

Развлекающиеся бакенеко.



В России имя Сигэру Мидзуки если и известно, то в крайне узких кругах, а в Японии этот мангака любим и почитаем едва ли не на уровне с общепризнанным мэтром Осаму Тэдзуки. Публиковаться они начали приблизительно в одно и то же время, но, в отличие от работ Тэдзуки, творчество Мидзуки, на себе испытавшего все тяготы войны (будучи левшой, он лишился левой же руки), с популярной тогда научной фантастикой не имели ничего общего. Вместо этого он обратил свой взор в сторону японской мифологии, перенеся тварей из народных верований в реалии XX века и приправив истории об их похождениях изрядным количеством черного юмора. Из всех работ Мидзуки наибольшую известность ему принес цикл GeGeBe по Kitaro об одноглазом мальчишке Китаро, последнем из оставшихся в живых ёкаев. Экранизировалась эта манга в разных вариациях бесчисленное число раз (выходили и игровые фильмы), а количество видеоигр по их мотивам, выходящих еще с 80-х, уже перевалило за десяток. Из анимационных сериалов особо стоит отметить вышедший в 2008-м Nakaba Kitaro, выgodно выделяющийся на фоне других нетривиальной рисовкой и повышенным градусом цинизма. К изучению фольклора Мидзуки подошел с должным тщанием, окружив своего героя самыми экзотичными созданиями, но наиболее харизматичными оказались все-таки придуманные им самим персонажи, без которых невозможно представить очередную историю о Китаро: медама-оядзи, глазное яблоко его покойного отца, отрастившее себе крохотное тельце и учащее отпрysка уму-разуму, и недзуми-отоко, помесь человека и крысы, отличающейся повышенной неопрятностью и вредностью. Увидеть их (равно как и самого Китаро и колоритную нечисть из работ Мидзуки) можно в виде бронзовых статуй в Сакаминато, родном городе художника, где им пожалована отдельная улица.



▼ Призванная создать устрашающий эффект афиша Hiroku Kaiyoden 69 года выпуска.

▲ Аптекарь и бакенеко (Ayakashi).



▲ Типичная фигура кицуна возле святилища Инари.



Со временем, когда тенгу перестали восприниматься как однозначные враги рода человеческого, появились истории, в которых эти существа становились покровителями храмов и, будучи мастерами в области боевых искусств, обучали людей различным техникам. Страх перед тенгу и уважительное к ним отношение оставались повсеместными в течение долгого времени, и даже не в так уж давнем 1860 году сёгун перед поездкой в Никко велел при помочи таблички известить местных тенгу о своем визите, попросив на это время перебраться в другое место.

Тенгу с их нелепым обликом и сосискообразными носами не очень-то годятся на роль романтических героев, однако в манге Tactics и последовавшей за ней экранизации именно их представителю досталась участь рокового красавца и покорителя женских (и, вполне может статья, не только) сердец. Разумеется, выглядит Харука (как нарекает демона высвободивший его из заточения юный духо-видец Кантаро), отнюдь не как тенгу со стаинных гравюр, а в соответствии с устоявшимися представлениями об облике прекрасного, печального и мужественного героя из аниме, рассчитанного на девичью аудиторию. Впрочем, если закрыть глаза на сложные недоромантические отношения Кантаро и Харуки, можно сказать, что Tactics будет интересен не только девицам, но и куда более широкому кругу зрителей, в первую очередь, любителям сериалов о команде бравых героев, наставляющих буйящих ёкаев на путь истинный. Что приятно, тенгу в сериале, что Харука, что белокрылый Сугино (переродившийся гордец-священнослужитель), несмотря на очевидное внешнее несоответствие, к людям в целом относятся, как и их прообраз из мифов, – равнодушно, с некоторой долей неприязни, но и с готовностью помочь, если тому будут способствовать обстоятельства.

Подобное вольное обращение с внешностью, как в Tactics, само по себе все же редкость, и чаще тенгу предстают в виде привычном, хотя и переживают некоторые трансформации. Так, в аниме Nura: Hyakumonogatari главному герою, внуку ёка, который должен унаследовать от деда статус главы клана, усердно помогает карасу-тенгу, отличающийся крайне компактными размерами, из-за чего и выглядит он скорее забавно, чем устрашающе. А вот в файтингах, таких как вышедший в 92-м для аркадных автоматов Shogun Warriors или всем известный Dead or Alive 2, где тенгу выступают в качестве боссов, выглядят они вполне правдоподобно. Оно, впрочем, и понятно: краснолицая

махина с рогом, седой бородой и выдающимся носом всяко лучше подходит для подобных целей, нежели томный красавец или кавайная пичуга.

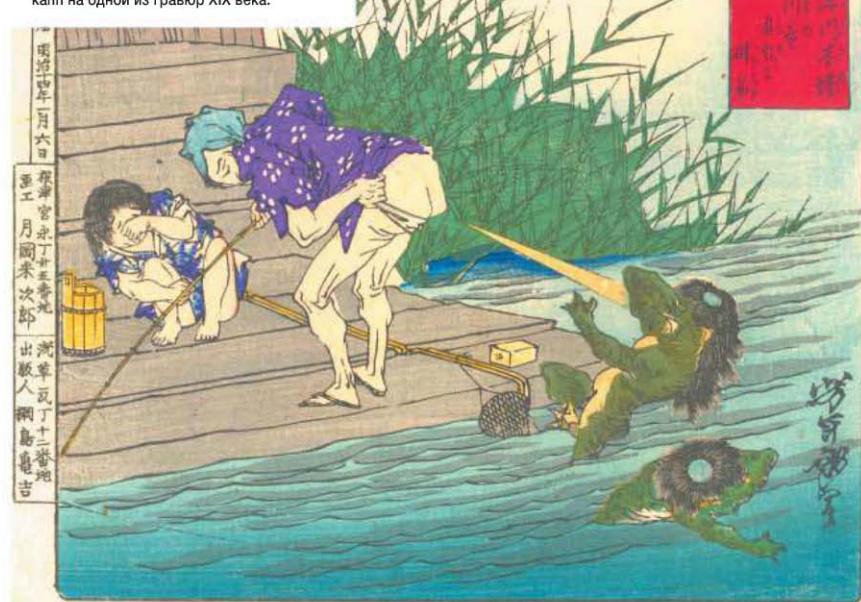
КАППЫ

Среди ёкаев, обитающих в пресноводных водоемах, главным образом реках, больше всего выделяются каппы, близкий аналог водяных (так, в русском переводе, сделанном А. Стругацким, рассказ Рюноске Акутагавы «Каппа» получил название «В стране водяных»). Как и их славянские «коллеги», каппы в японских сказаниях отличаются вредностью, могут быть опасны, но, тем не менее, их образ лишен однозначно отрицательной коннотации. Зато они хорошо годились в качестве пугалки для детей, любящих поиграть вблизи рек: заботливые родители предупреждали чад, что там их под воду могут утащить каппы, весьма охочие до подобных забав. У незадачливых жертв каппы высасывают кровь или даже все внутренности через задний проход. Особую любовь при этом они питают к так называемому «анальному шарику» – сирикодама – жизненно важному органу, якобы присутствующему у любого человека. При этом не меньшей, если не большей, любовью среди гурманов-капп пользуется такой тривиальный продукт, как огурцы; и сегодня, отчасти в память об этом поверье, роллы с огурцами называют «каппа-маки». Согласно одной из легенд, защитить себя от нападок капп можно, вырезав имена членов своего семейства на огурце из первого урожая и бросив его в реку. Из развлечений каппы особенно ценят сумо и не прочь вступить с людьми в поединок, исход которого для последних будет неутешителен: хотя каппы ростом не выше ребенка, побороть их в честной схватке не под силу и взрослому мужчине. С учетом хищнических пристрастий капп участие проигравшего может оказаться незавидной, и на помощь героям народных сказаний, как часто бывает в подобных историях, приходит смекалка. Ахиллесова пята всех капп – их крайняя вежливость, и если перед началом схватки отвесить каппе глубокий поклон, тому не останется ничего иного, кроме как поклониться в ответ и фактически распинаться в своем поражении, ведь этот нехитрый ритуал для каппы фатален. При поклоне непременно выльется вода из блюдечка, которое расположено у каппы на макушке, а вместе с ней он лишится и всей своей силы.

Гасядокуро из Onore no Shinzuru Michi wo Yuke для PSP. Этот агрессивный ёкай, размерами многократно превосходящий человека, появлялся из костей людей, умерших от голода.



Оригинальный способ отразить нападение капп на одной из гравюр XIX века.



▼ Гохякумине Банкоцубо из Dead or Alive: Dimensions.



Эта особенность капп кажется на удивление трогательной, а учитывая, что они нередко выступали союзниками людей, а иногда и их учителями, сегодня японские водяные представляют обычно в качестве персонажей практически только положительных. Современный каппа представляет собой симпатичное, иногда похожее на утконоса, существо, покрытое зеленой кожей, с перепончатыми пальцами, черепашьим панцирем, подобием птичьего клюва и всклокоченной прической с лысиной-блудцем. Ему часто отводится роль мэскота, и миловидных капп можно лицезреть на магазинных вывесках или в рекламе: никаких ассоциаций с пожирателями спрятанных в прямой кишке шариков эти симпатяги вызвать не могут. Такой же образ обычно тиражируется и в современных аниме, таких как Карра по Kaikata, сборник коротеньких зарисовок из жизни малыша каппа и его хозяина. Проблемы, с которыми сталкивается обычный капповладелец, не очень-то отличаются от тех, что выпадают на долю молодых родителей: чем кормить младенца, чтобы у него не случилось несварения, и как правильно приучать к туалету. Симпатичный и легковесный Карра по Kaikata во многом напоминает милые вещицы вроде Chii's Sweet Home, способные понравиться любой возрастной аудитории и призванные разбавить будний день несколькими минутами почти ничем (кроме эпизодических напоминаний о бренности сущего) неомраченного позитива. По мотивам сериала на GBA был выпущен платформер с подзаголовком Katan Daibouken, сам по себе ничего примечательного, правда, не представляющий. Поиграть за



▲ Девятивостная кицуне, один из боссов в Okami.



▲ Босс тенгу из Shogun Warriors.



▲ В Final Fantasy VI одно из заклятий могло превратить героя в беспомощного каппу, в переводе на английский превратившегося в «беса».



▲ Гигантская манеки-неко из гротескной JRPG Tengai Makyou Zero.

◀ В Final Fantasy Tactics девушка-мим, повторяющая любую предыдущую атаку своего соратника, носит маску кицуне.

героя-каппу можно также в уже ранее упомянутой Shogun Warriors (где он был единственным играбельным персонажем из ёкаев) или в вышедшей пару лет назад для DSi A Kappa's Trail. Созданием последней занималась Brownie Brown, подразделение Nintendo с солидным послужным списком разработок, в который входят Mother 3, Sword of Mana для GBA и Heroes of Mana для DS. A Kappa's Trail, помесь action-adventure (с управлением исключительно стилусом) и головоломки, была посвящена попыткам маленького (и, опять-таки, ужасно хорошенъского) каппы покинуть родной пруд и попасть в мир людей, постоянно сталкиваясь с врагами и препятствиями. Несмотря на то что особой известности игра не завоевала, приняли ее достаточно тепло.

Уход за детенышем каппы посвящено и другое аниме, полнометражка «Волшебное лето» (Карпа по Kuu to Natsuyasumi), удостоившаяся нескольких наград. В отличие от шуточной Карпа по Kaikata, где капп свободно можно приобретать в зоомагазинах, в здешнем мире эти существа давно вымерли. Школьник Коити по случайности находит окаменевшее тельце какого-то вымершего животного, которое не только на поверку оказывается каппой, но еще и оживает. Теперь Коити и его семейству не остается ничего иного, кроме как помочь малышу, нареченному Куу, обжиться в этом мире и вернуть ему доверие к людям, а это не так просто, ведь последнее воспоминание Куу связано с самураем, убившим его беззащитного отца. Современные люди, конечно, не столь жестоки и невоздержанны, но и у них хватает пороков, которые могут привести к печальным последствиям. Центральная тема крепнущей дружбы Коити и Куу соседствует с историей постепенного взросления мальчика, где найдется место и первому сильному чувству, и необходимости смириения с неизбежностью. Нашлось в фильме место и некоторому подобию экологического пафоса (грустная констатация – в мире городов из железа и бетона каппам делать нечего), но, к счастью, склонность в морализаторство создатели «Волшебного лета» сумели успешно избежать.

ТАНУКИ

Судьба тануки, существ, известных, пожалуй, не меньше, чем каппы, в чем-то оказалась схожей: из изначально враждебных человеку существ в XX веке они сумели перевалифицироваться в добродушных шкодников, любимых взрослыми и детьми. Керамические статуэтки тануки нередко можно видеть у порогов японских магазинов, а иногда и жилых домов. Непременными атрибутами такой фигуры будут дружелюбное выражение мордочки, раздутое, как барабан, брюшко, соломенная шляпа, фляжка с саке в лапе и огромных размеров гениталии. И если последние

Карпа по Каиката – краткое руководство по выращиванию одомашненных карп в квартирных условиях.



были фирменным признаком тануки еще с древних времен, то в остальном такой типовой облик сформировался сравнительно недавно. На старинных гравюрах тануки похожи скорее на лисиц или же свой реальный прообраз – енотовидную собаку, также называемую уссурийским енотом, на которую раньше в Японии часто охотились из-за мяса и шкур. К слову, в переводах на европейские языки тануки часто оказывались барсуками, тогда как на деле этих животных можно счесть чем-то вроде отдаленных родственников (обладающие сверхъестественными способностями барсуки в японских сказаниях часто называются «мудзина»). Тануки – это разновидность хенгё-ёкаев, то есть ёкаев, способных менять внешний вид, и в этом деле они преуспели, пожалуй, больше, чем кто-либо другой: в отличие от лис и кошек, о которых речь пойдет дальше, они не отдавали особого предпочтения образу обольстительных дам и не брезговали притворяться даже и предметами неодушевленными. Так, одна распространенная байка повествует о тануки, который превратился в чайник, но когда дело дошло до попытки использовать утварь по назначению, бедняга не выдержал и сбежал, при этом вернув себе истинный облик лишь наполовину. В некоторых вариациях сказки герой решает так и остаться ходячим на лапах чайником и выступать на потеху публике. Но чаще все-таки тануки предпочитают оборачиваться вызывающими доверие людьми (в частности монахами) и

▼ У красавчика тengu Сугино из Tactics биография не очень-то веселая, но в сериале он предстает скорее как комичный персонаж, без ума влюбленный в забавного зеленого духа, который приходится ему супругом(-ой?).



обманывать честной народ, например, оплачивая выпивку фальшивыми деньгами. Тануки – известные гедонисты, ценящие приземленные радости, и, хотя это и может показаться странным, секс среди них занимает отнюдь не главенствующее положение. Фирменный признак тануки, гигантские мошонки (их площадь может достигать 8 татами, то есть около 12 квадратных метров), с собственно функцией размножения никак не связаны, равно как и не являются каким-то особым признаком мужественности. Зато они могут быть крайне полезны в быту, и в целом их использование носит прикладной характер: сгодятся раздувшиеся гениталии и в качестве мягкой подушки, и как плот, и даже как грозное оружие.

О том, как тануки используют свои яички во время сражений, а также как они проводят свой досуг, учатся искусству превращений, влюбляются и жертвуют собой во имя высших идеалов, снял полнометражный фильм Исао Такахата, один из основателей Studio Ghibli. И из всех работ студии Heisei Tanuki Gassen Pom Poko (или для краткости просто Pom Poko) по максимуму вобрала в себя национальный колорит. Постоянные отсылки к синтоистским и буддистским легендам, инсайдерские шутки, сатира на японские реалии и постоянное смешение графических стилей (тануки то выглядят как настоящие енотовидные собаки, то как привычные крепышы на двух лапах) делают фильм малопонят-

Вечно юный персиковый мальчик



Мало какая из японских сказок уже много лет пользуется такой любовью и известностью, как легенда о Момотаро. В разных регионах существуют разные ее вариации, но костяк всегда одинаков: в давние времена бездетная пара стариков находит в персике ребенка и берет на воспитание. Мальчик растет не по дням, а по часам, и становится сильным и отважным юношем. Он отправляется в путешествие на дальний остров, населенный демонами, по пути заручаясь поддержкой нескольких животных (стандартный набор – собака, фазан и обезьяна) и, победив чертей, возвращается домой к родителям. Незамысловатая старинная сказка не теряла актуальности и с развитием технологий, и Момотаро стал сначала персонажем мультфильмов, а затем и видеоигр, разработкой которых традиционно занималась компания Hudson Soft. Первая Momotarou Densetsu вышла еще в конце 80-х, последние же выпуски облюбовали такие платформы, как Wii, DS и PSP, но завоевать западный рынок персиковый мальчик даже и не попытался. Число игр про Момотаро перевалило за несколько десятков, и, естественно, ограничиваться концептом оригинальной сказки стало невозможно еще давно. Это привело к исчезновению привязки к какому-либо конкретному сеттингу и появлению у Момотаро новых союзников, в число которых вошли дочь владыки ада Яся-химе, бог бедности Бимбогами и рыбак Урасима Таро, герой еще одной японской сказки (о том, как коварно течение времени в подводном дворце) с напарником тануки.



ным для неискушенного западного зрителя, особенно того, что недавно открыл для себя произведения Миядзаки и восхищается их «японской экзотичностью». Одновременно с этим фабула аниме проста и понятна любому – тануки, столкнувшиеся с нехваткой пищевых ресурсов из-за вырубки их родных лесов, решили объединиться и объявить бой человечеству и глобализации (хотя гамбургеры и телевидение, пожалуй, можно бы и оставить), только для начала неплохо бы им победить хотя бы необъятную лень. Ром Поко – это настоящая энциклопедия японского фольклора: в одной из центральных сцен фильма, шествии духов, устроенным для недоверчивых скептических городских жителей, тануки готовы принимать облик ёкаев всех форм и разновидностей, от смешного одноглазого зонтика каса-обаке до гигантского скелета гасядокура, от одноглазого мальчика хитоцумекодзо до ожившей лютни бива. Все они способны, как и в давние времена, зачаровывать и пугать людей, вызывать восторг и искренний ужас; но может ли наш современник воспринимать их так же, как его далекие предки? Ответ Тахаты на этот вопрос неутешителен. Впрочем, в дешевый пессимизм режиссер скатываться тоже не спешит, равно как и ставить окончательную точку в вопросе, вынуждены ли будут все тануки ассилироваться, или все же останется для них место в урбанистическом мире.

Ром Поко – едва ли не единственное современное произведение, которое было бы практически целиком посвящено тануки; куда чаще им достается роль второго плана. В уже упоминавшихся Tactics и Nurarihyon no Mago они появляются в отдельных эпизодах – то же можно сказать и про такие аниме, как Naruto и Shaman King, Otome Youkai Zakuro и Oh! Edo Rocket. В играх самое известное появление тануки связано с Марио: еще в старенькой Super Mario Bros. 3 герой мог заполучить себе соответствующий костюм и щеголять дальше в таком наряде. Тануки из Марио получился, правда, не очень аутентичный, целомудренно избавленный от главного своего биологического признака, зато он сохранил способности к превращению и мог принимать форму изваяния, похожего на фигуру Дзидо Босацу. Следующее появление Марио в этом образе состоялось только много лет спустя, в Super Mario 3D Land, где добавилась еще вариация тануки-облачения белого цвета.

КИЦУНЕ

Лисиц, также называемых кицуне, можно в некотором смысле назвать конкурентами тануки – и те, и другие обитают в лесах и для достижения своих целей используют превращение в людей. Но, в отличие от тануки, которых считают не более чем ёкаями, лисицы – это еще и посланники Инари, андрогинного божества, покровительствующего земледельцам и торговцам зерном и отвечающего за урожай риса. Естественно, что японцы, для которых такие

«мошонки тануки – вещь многофункциональная, например, их запросто можно использовать в качестве рыболовных сетей (главвора Утагавы Куниси).

► Или, как в аниме Oh! Edo Rocket, в качестве воздухоплавательного средства.

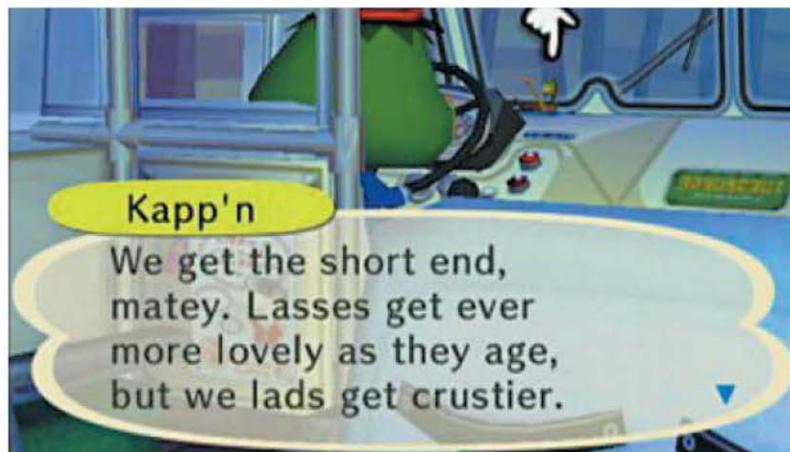
понятия как «рис» и «еда» были синонимами, относились к Инари с особым почтением: на сегодняшний день, согласно различным сводкам, в стране насчитывается не менее двадцати тысяч святилищ, посвященных Инари. По обе стороны от входа в такой храм можно увидеть статуи лисиц, часто одетых в алые нагрудники: красный цвет в Японии в числе прочего ассоциируется с божествами плодородия. Иногда отдельно различают лисиц как служителей Инари и лисиц как обычных животных, способных приобретать сверхъестественные способности, когда им исполняется сто лет. Жить кицуне могут долго, каждый век отращивая по дополнительному хвосту; старейшие из лисиц, прожившие тысячу лет, имеют по девять хвостов, а их шерсть приобретает серебряный или золотой оттенок. Превращаться кицуне предпочитают главным образом в молодых обольстительных женщин: в таком виде они могут влюблять в себя мужчин, выходить за них замуж и даже рожать детей, которые в дальнейшем будут куда могущественней обычного человека. По преданию таким полукровкой, сыном человека и лисицы, был полулегендарный оммёдзи (то есть специалист в области оммёдо, японского эзотерического учения) Абе-но Сеймей, живший в эпоху Хейан и позже ставший героем множества фантастических историй. Обычно кицуне не очень-то благосклонно относятся к людям, как и тануки, они не прочь подшутить над ними или навести морок, но иногда они могут проявить и истинное благородство. На-

Один из наиболее распространенных сюжетов о кицуне, лисья свадьба, появляется и в Ром Поко. В Японии считается, что, когда кицуне вступают в брак, идет грибной дождь.





▲Кицуна в окрестностях Эдо (художник Утагава Хиросиге).



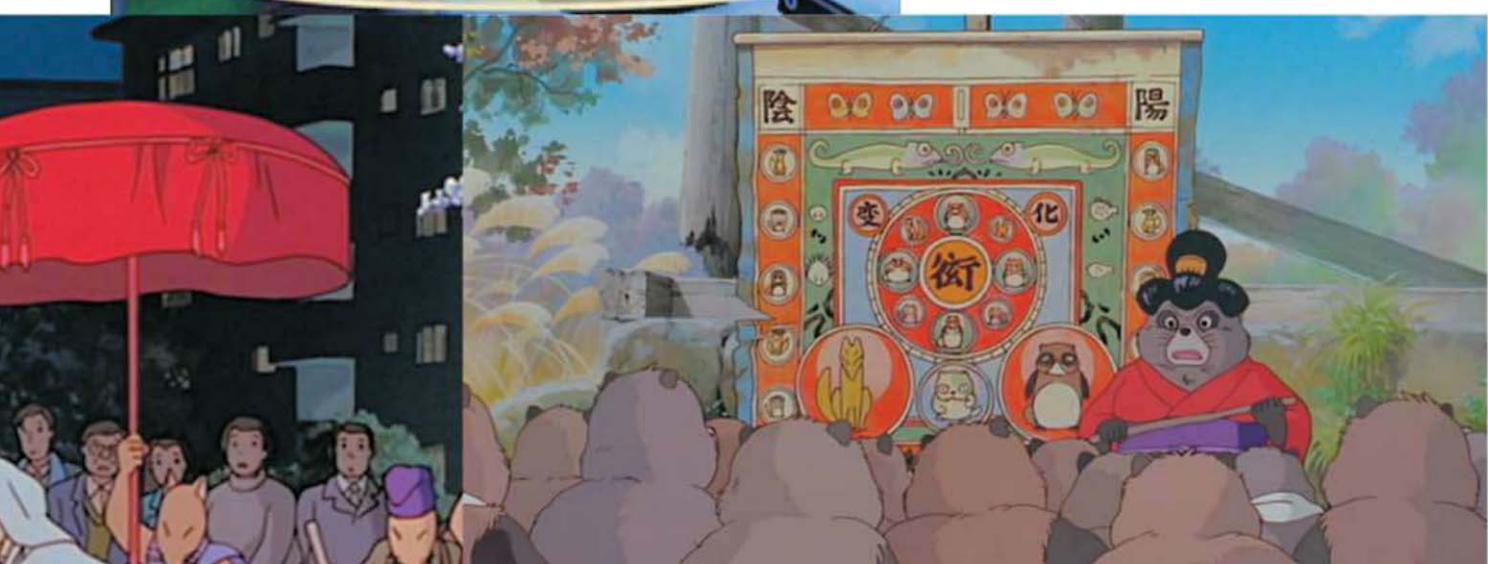
▼ В одном из выпусков Animal Crossing каппа работает водителем автобуса.

пример, по сюжету одной из сказок, жалостливый мужчина спас лисенка, а его благодарные родители, узнав, что сына мужчины от смертельной болезни может спасти лишь лисья печень, решили пожертвовать своим детенышем. Как каппы любят огурцы, так и кицуны неравнодушны к тофу, и если телом человека овладеет лисица и позже он успешно избавится от проклятия, отвращение к этой еде он продолжит питать до конца жизни.

Кицуны – частый гость в аниме и играх, хотя, опять же, как и в случае с тануки, они чаще всего оказываются персонажами второстепенными. Усредненная кицуна – это миловидная девушка с лисьими ушками, типаж, безусловно, милый, но давно привевшийся и потому малоинтересный. Хотя бывают и любопытные исключения: например, в уже упоминавшемся Otome Youkai Zakuro девушки-лисицы типажей «цундере», «тихоня» и «милашки-близняшки» живут в альтернативной Японии начала XX века, где ёкаи, дискриминируемое меньшинство, заполучили равные с людьми права. Люди, в свою очередь, консервативны (но только не тогда, когда речь идет о новинках с Запада!) и не очень-то желают возвращать в себе толерантность, и девицам-лисицам, вместе с тремя красавцами-офицерами, придется невольно эту ситуацию подправить. Бывает, что кицуна все-таки достается и главная роль, как в случае с сериалом Wagaya no Oinarisama, повествующем о паре братишек (почти обычновенные японские школьники, как обычно), в доме у которых поселяется сама Инари-сама, в зависимости от настроения и обстоятельств принимающая то женский, то мужской облик. Не обошли вниманием кицуны и видеоигры, успев засветиться в Muramasa: The Demon Blade (опять же в образе пушистых дев), Persona 4 и Okami.

КОШКИ

Третьим по популярности в Японии хенгёкаем, после тануки и кицуны, является обычная домашняя кошка, которая при соблюдении некоторых условий может приобрести способности оборотня. Согласно разным источникам, таким условием может стать достижение кошкой преклонного возраста (чаще всего 13 лет), особо длинный хвост (по одной из легенд именно этот суеверный страх способствовал выведению бесхвостых кошек породы японский бобтейл) или же особо крупные размеры животного («большой» при этом считалась отнюдь не такая уж и большая кошка весом в 1 кан, что составляет 3,75 кг). Если такой зверь неожидан-



▲Мандала из Potoro, наглядно демонстрирующая, какие из животных обладают способностями к превращению.

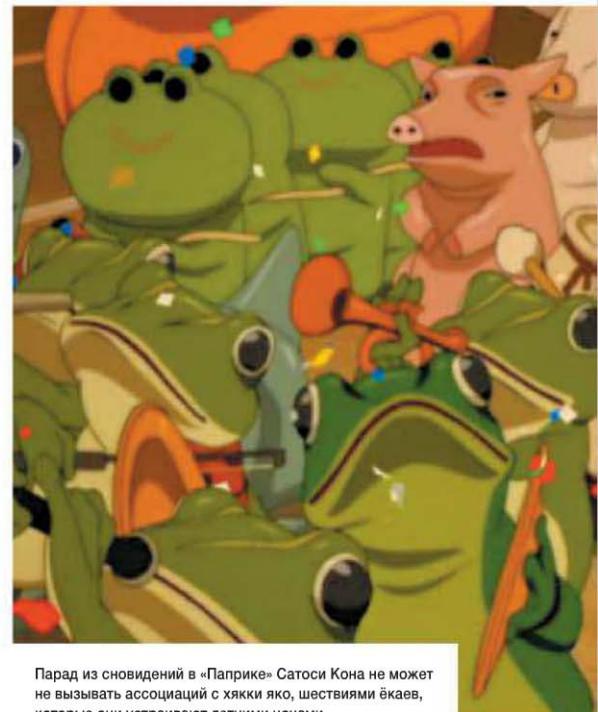


▲ Карасу-тенгу из Nurarihyon no Mago.



▲ Тенгу верхом на горном кабане.

но начинал питать любовь к ламповому маслу, можно было практически не сомневаться, что он превратился в оборотня, бакенеко. Бакенеко приписывалось множество различных способностей: вселяться в тела усопших (поэтому под особым подозрением всегда находились питомцы умерших хозяев), оживлять покойников, принимать облик прекрасных женщин и, достигая невероятных размеров, охотиться на людей. Особая кровожадность часто приписывается некомате, в некотором роде подвиду бакенеко, отличительным признаком которого является раздвоенный хвост. Однако не во всех историях бакенеко оказывается однозначно отрицательным персонажем, только и жаждущим обмануть человека и полакомиться его мясом: во многих классических кайданах (сказаниях-страшилках, по которым часто ставились пьесы, а позже снималось кино) обыгрывался сюжет, когда кошка, превратившись в бакенеко, мстила некоему непорядочному мужчине за причиненные ее хозяйке страдания. Самое, пожалуй, известное из подобных преданий связано с реально существовавшим высокородным семейством Набесима, чей глава, будучи официальным опе-



Парад из сновидений в «Паприке» Сатоси Конэ не может не вызывать ассоциаций с хякки яко, шествиями ёкаев, которые они устраивают летними ночами

куном малолетнего главы провинции Хидзэн, узурпировал власть у последнего, а затем умер при загадочных обстоятельствах. Эти события послужили источником вдохновения одной из пьес для театра кабуки, по сценарию которой князь Набесима убивает своего соперника, проиграв тому партию в го, и мать юного правителя, узнав об этом, совершает самоубийство. Ее окровавленный труп облизывает кошку, которая и превращается в некомату, мстящую клану Набесима. В середине прошлого века было снято несколько кино-интерпретаций этой легенды, включая относительно известный Hiroki Kaiyoden, где убитый даймё стал слепым монахом, а вместо матери самоубийство совершают его сестра, которую домогался Набесима.

Мотив бакенеко-мстительницы просочился и в аниме. В Ayakashi, сериале, состоящем из трех не связанных между собой мистических историй, снятых разными режиссерами, последняя из трех была посвящена таинственному мужчине, называющему себя аптекарем. В доме, куда он приходит, вовсю идет подготовка к свадьбе хозяйской до-

Тануки Понта из посвященной рыбалке River King: Mystic Valley для DS.



чери, однако приготовления обрываются вместе с внезапной смертью невесты. Но гибель девушки – лишь начало, и вскоре в дом, где остались ее родные и прислуга, врывается чудовищный демон, бакенеко, одержимый лишь, как может показаться, жаждой убийства. Таинственному гостю аптекарю, единственному из присутствующих, кто способен расправиться с бакемоно, необходимо прежде понять, что же послужило причиной его возникновения, и тут уж домочадцам придется вспомнить о скелетах в давно

ЯПОНСКИЙ ФОЛЬКЛОР

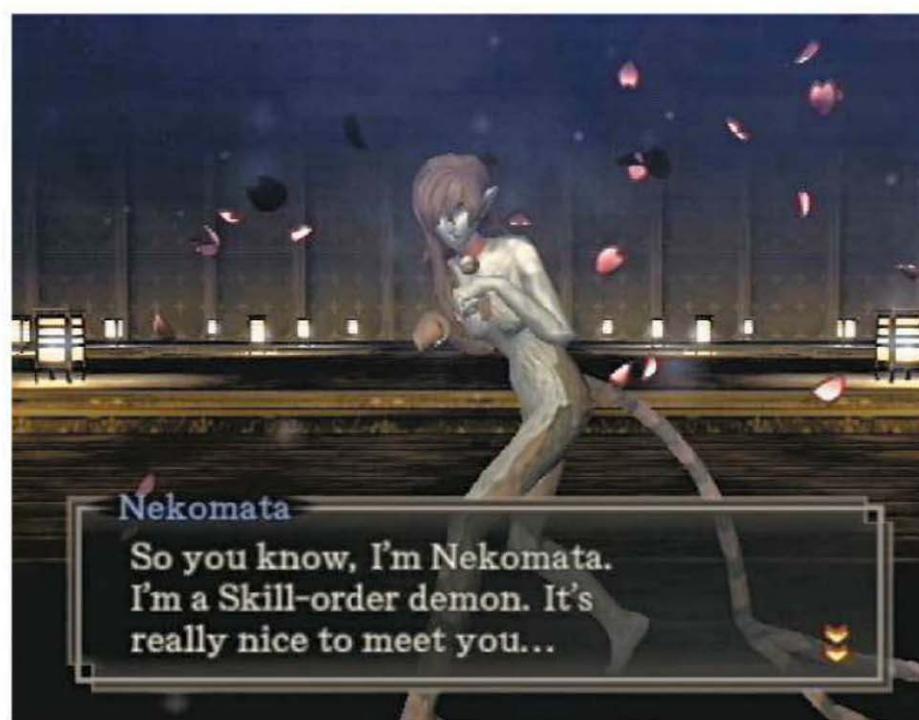


◀ Хотя главная героиня Wagaya no Oinarisama и предпочитает дамское обличье, парень из нее тоже хоть куда.



запылившихся шкафах. Облачена была печальная притча о людской жестокости в обертку из узорных тканей, расписанных сёдзи, цветастых гравюр и статики, перемежающейся с плавной и стремительной анимацией. Сочетание оказалось удачным до крайности, и вскоре вышел уже отдельный посвященный аптекарю сериал Monopoke, с тем же концептом и визуальным наполнением. Случайно или нет, но последняя из историй, рассказанных в Monopoke, также была посвящена бакенеко, только из эпохи самураев действие переместились в эпоху поездов.

В противовес бакенеко образ манеки-неко, сидящей кошки с поднятой лапкой, воспринимается как исключительно позитивный. Фигурки манеки-неко, как и статuetки тануки, используется владельцами различных торговых учреждений для привлечения успеха в денежных делах, притока клиентов и удачи. Изображений манеки-неко существует великое множество, но если говорить о самом распространенном облике, это будет белая кошка с рыжими и темными пятнами (таких называют «микенеко» и прежде



▲ Некомата – частый гость в сериале Shin Megami Tensei и его ответвлениях.

Nekomata

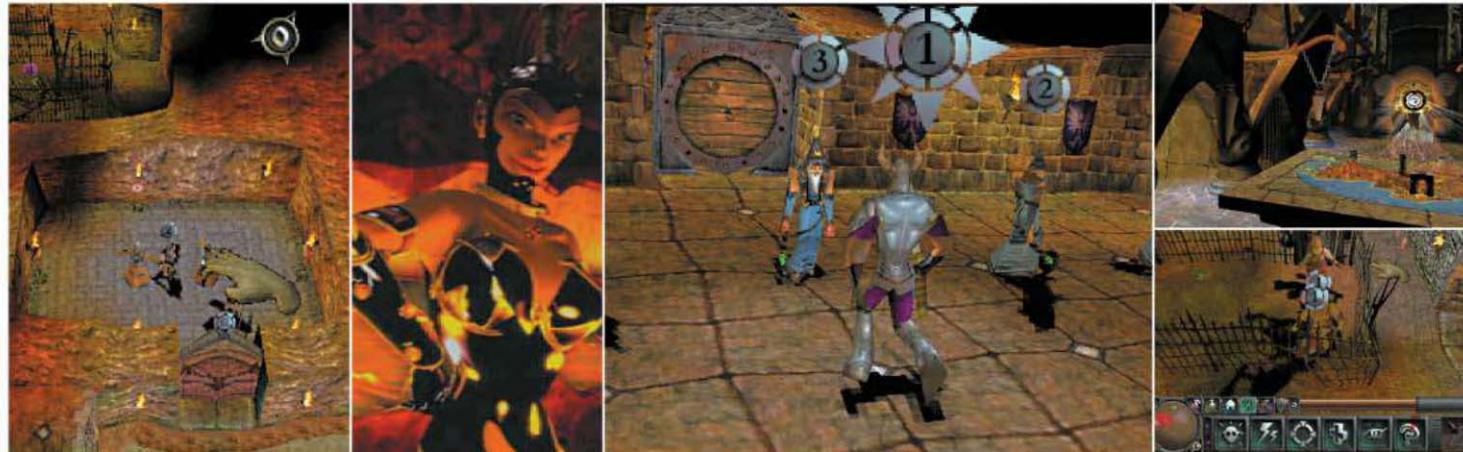
So you know, I'm Nekomata.
I'm a Skill-order demon. It's
really nice to meet you...

часто ценили как приносящих счастье), держащая золотую монету кобан, бывшую в обращении в эпоху Эдо. И если в действительности номинал кобана составлял один рё, то в ловких лапках манеки-неко, помогающей предпринимателям, он легко преобразовывается в десять миллионов рё. Происхождение манеки-неко до сих пор остается загадкой. По одной из наиболее популярных версий прообразом послужил реальный кот, который призывным жестом подманил к себе бывшего поблизости феодала и таким образом спас того от удара молнии. Как бы то ни было, сегодня скульптуры манеки-неко можно видеть на прилавках далеко за пределами Японии – а между тем, у себя на родине они смогли получить широкое распространение лишь в конце XIX столетия, в эпоху Мейдзи. До того времени многие заведения в «веселых кварталах» использовали со схожими целями фаллические изваяния, но наступление новой эры, поощрявшей заимствование западных обычаем, положило конец этой традиции. И хотя публичные дома продолжали функционировать, в соответствии с новыми пуританскими нормами талисманам в виде пенисов там уже было не место, и на смену им пришли денежные кошки. **СИ**



10

причин поиграть в Dungeon Keeper II



DUNGEON KEEPER ДАВНЫМ-ДАВНО СТАЛА КУЛЬТОВОЙ ИГРОЙ. ЭТА СОВЕРШЕННО НЕОЖИДАННАЯ, УМОПОМРАЧИТЕЛЬНАЯ СТРАТЕГИЯ ПЕРЕВЕРНУЛА С НОГ НА ГОЛОВУ ВСЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ О ЖАНРЕ. НЕ В ПОСЛЕДНЮЮ ОЧЕРЬ БЛАГОДАРЯ СВОЕМУ МОТИВУ «EVIL IS GOOD», НО И ДРУГИХ ОРИГИНАЛЬНЫХ НАХОДОК В ТВОРЕНИИ ПИТЕРА МОЛИНЬЕ СОТОВАРИЩИ ХВАТАЛО. СТОП. ОБО ВСЕМ ЭТОМ НИЖЕ, ПОКА ЖЕ ДАВАЙТЕ ПОГОВОРИМ О ВЕЛИКОМ ГЕЙМДИЗАЙНЕРЕ, РАЗРАБОТЧИКЕ С БОЛЬШОЙ БУКВЫ «Р».

Cвою первую игру Питер выпустил в 25 лет, но особого успеха не добился, слишком был экономический симулятор Entrepreneur, а времена, когда Capitalism II с триумфом шествовал по земному шару, еще не наступили. Впрочем, Молинье был человеком упрямым, и всего через три года основал студию Bullfrog Productions, постепенно выдвинувшуюся на первые позиции в мировой индустрии, в том числе благодаря введению в оборот нового словосочетания: «симулятор бога». Новый поджанр, активно продвигаемый Питером и компанией, понравился геймерам. Неудивительно, что у Populous, стоявшей у истоков таких «симуляторов», было несколько продолжений, а ведь это в конце 80-х – начале 90-х считалось почти немыслимым для стратегий. Но Молинье слишком любил воплощать не-мыслимое в жизнь, чтобы обращать внимание на скучную реальность.

Впрочем, это было далеко не все, подаренное Bullfrog миру. Команда, к примеру, сделала Theme Hospital, где надо было управлять

клиникой, до сих пор считающейся одним из лучших «медицинских» проектов. Потрудилась над экономическим симулятором с элементами экшна и тактики Syndicate, чей мир немного напоминал знаменитую «Матрицу». Сотворила шутер Magic Carpet, где нам доставалась роль мага, летящего на ковре-самолете и поливающего неприятелей «напалмом». В общем, продуктивный был коллектив, жаль, что не дожил до наших дней – в 1995-м Bullfrog купила Electronic Arts, а в 2004-м окончательно сделала частью EA UK.

Не последней в списке шедевров студии была Dungeon Keeper, предлагавшая нам ощутить себя в шкуре злого «хранителя подземелий», темного властелина, проживающего под поверхностью планеты. Это последняя работа Молинье в Bullfrog и, пожалуй, одна из лучших. Оценки журналистов и игроков колебались в пределах между 8 и 10 по десятибалльной системе, недвусмысленно намекая: это – шедевр, вот только до второй части Питер не дотерпел, ушел создавать новую команду. Наверное, не желал работать под чутким контролем «чужого дяди».

И все же Bullfrog не собиралась закрывать тему, приносящую неплохую прибыль, и запланировала сиквел. Вышедшая в 1999 году Dungeon Keeper 2 была ничуть не хуже предшественницы. Основы геймплея студия не тронула (и правильно сделала), а мелкие изменения только пошли игре на пользу. Так, на улучшенную графику без содрогания можно смотреть и в наши дни, при приближении к фигурам своих и чужих она даже вызывает аналогии с Minecraft. Появление второго ресурса (маны) благоворно сказалось на экономике, теперь стало возможным спокойно планировать развитие, не экономя золото для заклинаний. Продолжение понравилось, геймеры требовали третьей части, но о печальной судьбе Bullfrog вы уже знаете. А Питер Молинье вплотил часть идей Dungeon Keeper в сериале Black & White, где не только «рука бога» напоминала о карающей дланi «хранителя подземелий», но и бог этот мог стать злым. Впрочем, это уже совсем другая история, к которой мы когда-нибудь наверняка вернемся. А нас ждет Dungeon Keeper 2. Как игра, возвращая в себя все лучшее в сериале

1

Зло – это хорошо!

«It's good to be bad», – говорит заставка Dungeon Keeper 2. Начав играть, понимаешь: она не врет. Ну, почему Хранитель Подземелий не имеет права на существование? Чем он хуже чванливых, жадных, надменных «хороших» лордов с поверхности? И ведь именно такими мы видим большинство наших главных противников, «рыцарей без страха и упрека», у которых где-то там наверху замки и баронства. Они вторгаются в подземный мир, разрушают все на своем пути, убивают несчастных бесенят, мирно добывающие золото и строящих «дороги». Честное слово, жили бы себе под солнцем и не отвлекали

нас от забот. Так нет же, лезут и лезут, как мухи на мед.

Попытки сделать проект, где нас забрасывают в шкуру главного злодея, были и до Dungeon Keeper, но именно творение Молинье показало Властелина Тьмы вполне адекватным господином. Не тем, что мучает ради мучений и устраивает массовый геноцид поселениям эльфов и гномов, садистски убивая каждого по отдельности. Скорее, таким, который думает о будущем, и знает, что цель оправдывает средства, а вот бесцельное насилие не нужно. Цель, к слову, достойная – не разрушить мир, а завоевать. Средства – тоже, верные соратники,

небольшой запас золота и собственный мозг.

Если надо, на пути к мировому господству наш антигерой не погнулся ни чем. Будет жечь молниями наглецов, посмеявшись вломиться в сокровищницу. Ублажать «хлебом и зрелищами» различных темных существ, вступивших в армию великого господина. Да что там, даже «светлых» переманит к себе. Собственными методами, понятно, не деньгами или едой, а пытками и мучениями, но винить его не стоит. Чего с этими твердолобыми героями разговаривать? Вот с богами – другое дело. Впрочем, тс-с-с, об этом молчок. Играйте в кампанию, и все узнаете сами.



2

Кто со мной?

Один в поле не воин, а один Темный Властелин и подавно. Наше «второе я» никак не представлено на карте, если не считать Сердца подземелья. Потеряете эту постройку, все – начнете миссию сначала. Значит, нужны помощники, а их разработчики сделали предостаточно. И самые важные – симпатяшки-бесенята (Imps), перестраивающие чужие и нейтральные клетки территории в ваши, добывающие золото, перетаскивающие умирающих героев в тюрьмы. Не представляю, как бы мы без них жили? Хотя бесенята работают на Хранителя не в одиночку, им помогают самые разные миньоны.

Например, Mistress – затянутые в латексные костюмы фигуристые девушки-садомазохистки. Вас смущает последнее слово? Нет-нет, это не я сам выдумал, в свободное время «госпожи» отправляются в камеры пыток и с удовольствием предаются запретным удовольствиям, распиная себя на дыбах. А если все дыбы заняты, помогут мучить героев, обхаживая их плетками. Короче говоря, спортсменки, комсомолки и просто красавицы. Совсем не то, что тролли (Trolls) – уродливые приземистые существа зеленого цвета. Но те тоже ценные: умеют делать всяческие ловушки. Одна поставленная в верном месте «пушка» сдерживает целую армию.

Наконец, упомянем рогатого жнеца (Horned Reaper), хотя здесь он не обычный монстр, а NPC. Жрущий ману просто в невиданных количествах.

Конечно, не все йогурты одинаково полезны. От воров (Rogues) часто больше вреда, чем пользы, только куриц потребляют да лежанки в логове (Lair) занимают. Аналогично и со светлячками (Fireflies) – летают себе по подземелью, натыкаются на отряды стражников врага, дохнут в мгновение ока. Зачем нам такая радость? Лучше «нарисовать» кладбище и сделать там парочку вампиров (Vampires), чем бестолковых «мух» на службу брать.

3

Поможем несчастному

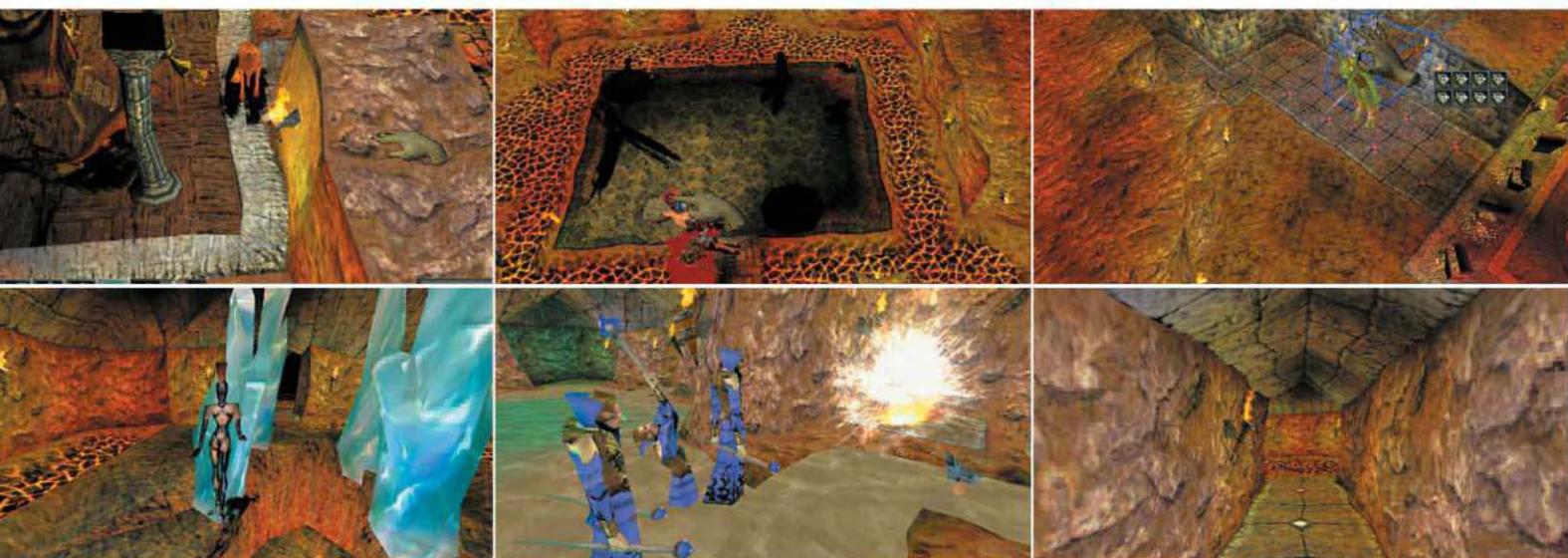
Dungeon Keeper II – стратегия с почти непрямым управлением. Классическая рамочка из RTS в ней отсутствует, но и до схемы Majesty дело не дошло. Хранителю выдали оригинальный инструмент – «руку бога», которой мы и наводим железный порядок в подземельях. Увы, подчиненные по большей части туповаты, иногда неспособны (или не желают) найти дорогу в инкубатор (hatchery), где их ждут откормленные цыплята на завтрак, обед и ужин. Да и на вторжение каких-нибудь дварфов ребятки не всегда обращают внимания, подумаешь, светлые рушат центральное здание. Так и вижу при этой кар-

тине Властелина Тьмы, ворчащего под нос: «Все, все сам». И твердой рукой направляющего подопечных к их целям.

В отношении своих монстров мы действительно всесильны. Можем мгновенно захватить всех воинов и отправить на передовую (в пределах клеток, считающихся нашими). Авось дойдет, что вон тот рыцарь явно пришел сюда не в картишки перекинуться. Можем взять бесенка и ткнуть носом в месторождение золота, почему-то пропущенное нерадивым работником. А можем зашвырнуть неугодного гоблина обратно в портал. Царь я, как говорится, или не царь? Должны

же у Хранителя быть какие-то развлечения.

Есть у руки и другое предназначение: наказывать. Стукните пару раз ленивого бесенка, и он с удвоенной энергией побежит выполнять приказания. Только не увлекайтесь – не рассчитаете, побьете слишком сильно, и монстрик скончается. Увы, из-за особенностей управления иногда удары получаются случайно, хорошо хоть, гоблины с госпожами – существа не слишком обидчивые. А то бы уходили со службы десятками. Понимают, видимо: нелегка у Темного Владыки судьба. И надо же на ком-то срывать раздражение.



4

Стать другим

В графе «жанр» у Dungeon Keeper II часто пишут «экшн», и это не опечатка! Bullfrog позволила Хранителю вселяться в любого своего юнита, управляя им от первого лица. Много вы знаете стратегий, где реально пройтись по коридорам собственной базы, осматривая каждый закоулок и каждую стеночку? Уже за одну эту идею хочется написать Питеру Молиные большущее благодарственное письмо. А потом стать гоблином и отправиться поглязеть на пленников, запертых в тюрьге. Или побродить среди сундуков с золотом, расставленных в идеальном порядке в сокровищнице.

Впрочем, у режима, вызываемого за- клинанием Possession, есть и практиче-

ское применение. Очень часто сил недостаточно, чтобы справиться с волнами неприятелей. Тогда вселяемся, скажем, в бесенка и отправляемся лично рубить супостатов киркой. Почему именно в него? Ответ прост: на своей земле Imp лечится автоматически с высокой скоростью. Значит, убьют нас не сразу, а за это время и помочь подоспеет. И враг скончается – кирка путь лупит слабо, но терпение и труд все перетрут. Еще пример: важное направление прикрывает орудие, которое наши парни никак не снесут. Становимся колдуном (Warlock) и начинаем обстреливать ее огненными шарами, стрейфом уходя от ударов, как в обычном шутере. Пройдет минутка-

другая, и экспансия продолжится уже без помех.

Третий вариант: попробуйте войти в режим от первого лица, нажать кнопку «7» и потыкать на других монстров. Так вы соберете отряд, став его предводителем. Надо ли говорить, что пять колдунов, атакующих ловушку, лучше одного? А потом ведь их можно за собой и дальше, на вражескую базу повести. Сами-то ребятки нипочем не догадаются, что бить неприятеля лучше в его логове, не дожидаясь, пока он доберется до нас и чего-нибудь порушит. Превратив в прах вложенные в развитие сбережения.

5

Экономика должна быть экономной

Вам претит идея превращаться в бухгалтера? Ничего не поделаешь, Dungeon Keeper II – еще и экономическая стратегия, пусть в зачаточном состоянии. Наш основной ресурс – золото, и его редко бывает много. К счастью, в сиквеле разрешили хранить немножечко монеток (16 тысяч) прямо возле Сердца Подземелья, и теперь возведение скровищницы перешло из разряда первостепенных задач во второстепенные. Но следить за расходом средств нужно все равно. Длинный каменный мост, построенный через лавовое море, высосет умыу средств у начинающего Хранителя. И что будете делать, когда придет день зарплаты?

Представьте себе, наши верные колдуны с темными эльфами хотят не только кушать, им еще и монетками в кошельке позывкывать охота, посему зайдя в режим от первого лица, вы увидите, сколько у того или иного монстра на личном счету. Сравнительно честный способ отъема денег, впрочем, есть: казино. Многие солдаты армии Великого Зла с радостью проводят там свободное время, проигрывая заработанное золотишко. Иногда, к сожалению, срываю джек-пот. Тут-то и задумашься: отдавать или не отдавать? Последнее чревато ухудшением отношения к вам, а нелюбимого Черного Властелина почему-то покидают даже презренные гоблины.

Второй ресурс, ману, специально добывать не надо, она зарабатывается увеличением подконтрольной территории и строительством храма, где нам молятся как самому настоящему божеству. Но и улетает гораздо быстрее золота. Это лишь кажется, что 6 тысяч за заклинание немногого. При максимуме в двести растратить с таким трудом собранную магическую энергию реально за пол-минуты серьезного боя. Поэтому когда начнете бить молниями в рыцарей или лечить троллей, следите за циферками. Кто знает, возможно, секунд через сто понадобится иметь небольшой запасец, и карающую/помогающую длань лучше остановить сейчас?



6

«Все могу», – сказала мана

За заклинания Dungeon Keeper II поставим еще один жирный плюсик. Во-первых, им обучены монстры, пусть и не всегда применяют с умом. Так, колдуны в запале сражения могут забыть о лечении (Heal), а воры – редко пользуются невидимостью (Invisible). Но в целом ребятки справляются неплохо: высокоуровневые бесенята телепортируются по подземелью, темные ангелы (Dark Angels) поднимают армии скелетов, а вампиры замедляют оппонентов.

Во-вторых, у Хранителя тоже есть набор заклинаний: одиннадцать обычных и одно секретное. Самые простенькие – вызов бесенка (Create Imp) и удар молнии (Thunderbolt). Учтите, вызов

каждого следующего чертенка стоит дороже, плюс все они требуют маны на содержание, так что заполнить все коридоры работниками не получится при всем желании. Молния же просто бесцenna, не только ранит, но и на время оглушает. Ей мы можем пользоваться почти всю кампанию.

Позже появятся и более эффективные заклятия, но и более дорогие, как инферно (Inferno), отнимающее четверть максимального запаса магической энергии. Но лично я люблю Dungeon Keeper II не за них, а за оригинальные находки. Например, землетрясение (Tremor), повреждающее ловушки с дверями и даже превращающее не-

проходимые скалы во вполне себе вырубаемый рельеф. Особенно забавно применять его в мультиплере, приходя к другу с неожиданного направления. Если же в гости заглянут уже к вам, попробуйте найти в их рядах перебежчика (Turkcoat). Представляете, как удивится AI (если он способен удивляться, конечно), когда его эльфы набросятся на соратников-гномов? И не забудьте про превращение в курицу (Chicken) – специальное заклинание, открывающееся у тех, кто пройдет секретные уровни. Да, оно не действует на лордов с принципами, но рядового стражника сделать едой реально. И тут же скушать, нечего ценному ресурсу пропадать.

Хранитель-гольфист

Каждый уровень в кампании – маленький шедевр, если не считать самых первых. Редко когда позволяют спокойно и неторопливо развиваться, обычно сразу начинаются какие-нибудь неприятности, вроде путешесвующих по подземельям гигантов. Но это еще цветочки, ягодки начнутся, когда вы заметите, что места для развития нет, кругом лавовые реки, а каменных мостов архитекторы еще не изобрели. Деревянные же не выдерживают жара, разваливаясь в считанные секунды. И как в таких условиях жить? Но я – Хранитель подземелья, я и не такое видел. Выживу и стану самым злым из всех.

Да-да-да, на пути к главенству вам встретятся не только местные лорды и прочие нобили. То тут, то там попадаются чужие Хранители. Одни в качестве поверженных, не выдержавших удара армий Света. Обычно в подобных случаях остатки их владений надо захватывать, расширяя империю за счет чужого труда. Другие же все еще живут и лелеют захватнические планы. Этим придется объясняться на пальцах, кто тут первый, а кто – просто мальчик на побегушках. Но знайте: им знакомы ваши методы, они тоже бросаются молниями и переманивают воинов в пыточных камерах.

Есть, конечно, и недостаток у отдельных миссий – излишняя прямоли-

нейность, но таковых немного, обычно предлагаются, как минимум, два пути к победе. А в перерывах между сражениями лучше передохнуть, заглянув в одну из секретных миссий. Поиграть в гольф огромными камнями, пиняя их могучей рукой. Или в боулинг, где в качестве кеглей выступают герои. Или прогуляться по лабиринту в поисках засевшего где-то босса. Зачем отвлекаться на такие бесполезности? Могу дать два объяснения. Первое: чтобы получить доступ к заклинанию «курицы». Второе: потому что Хранителю тоже иногда надо поразвлечься. Если все время только бесенят пинать, с ума сойдешь от скучи.



Пасхалки шутят

К слову, юмор и «пасхальные яйца» – еще одна сильная сторона Dungeon Keeper II. Будете искать игру, берите только полную версию с видеороликами после миссий в кампании. Плевать, что по длительности они коротки и обычно не связанны с описываемым в брифингах сюжетом, зато удовольствия доставят немало. То колдун увлечется экспериментами и откроет новое заклятье, превратив в курицу... самого себя вместо связанного и дрожащего от страха подопытного монстрика. То скелет взъмет глаз в руку и начнет подглядывать за рыцарем из-за угла. То демон в тренировочной зале засмотрится на госпожу и

получит по голове от врачающегося манекена. Маленькие подробности из жизни слуг делают прохождение интереснее, заклинаю вас: не жмите «пробел», увидев название очередного ролика!

Есть и другие шутки. Например, иногда в подземельях случаются вечеринки в стиле «диско». Гарантированно они стартуют, если кто-то сорвет джек-пот в казино, но иногда начинаются просто так. Есть даже вариант, как самому запустить танцы: перевести часы на 13 ноября 1999 года и поставить время 0:55 – должно сработать (хотя некоторые версии почему-то не реагируют на это). Со временем связана и забота

об игроках: ночью иногда нам напоминают, что пора спать – такой вот засноток родительского контроля.

Есть и иные пасхалки, например, секретный уровень, открывающийся только в определенные даты. Или озвучивание заклятия создания золота (Create Gold) – Expressus Americanus (намек на известные кредитные карточки компании American Express). Да и вообще Питер Молинье как бы завещал Bullfrog передать игрокам: быть злым – не только хорошо, но и весело. Как бы плохо ни шли дела в подземелье.

9

Все идет по плану

Ну, а чтобы все было неплохо, составьте план развития. Мест для строительства на карте не всегда хватает, и надо четко рассчитать, где поставить, скажем, тренировочную комнату и сколько клеток под нее отвести. Dungeon Keeper II – еще и немножечко tycoon (у жителей нашей маленькой страны даже есть собственные паспортные данные), и ошибаться здесь не стоит. Особенно на последних уровнях кампании и в мультиплееере. Поставите инкубатор на отшибе – и половина монстров откажется к нему путешествовать, жалуясь на жизнь и мечтая слинуть куда подальше. Дадите колдунам мало места для исследований, и новые заклинания появятся лишь тог-

да, когда врага добьют и без них. Дадите много – полезная площадь будет пустовать.

Впрочем, последняя проблема решаема – продайте комнату целиком или по частям, освободив место. Иногда другого выхода просто нет: если враги нападают, армия невелика, а жить ей негде, логово придется строить на месте только что захваченной мастерской. Даже зная, что экономически это невыгодно, но ведь остаться без миньонов гораздо хуже. Золото вы рано или поздно где-нибудь раздобудете (в крайнем случае, магией), а где возьмете верных солдат, готовых сложить головы по первому

вашему слову, если все сбегут к конкурентам?

Где-где, в портале, конечно! Увы, выходят они оттуда относительно нечасто, поэтому, просадив всю армию в бесмысленных атаках на вражеский укрепрайон, придется подождать. Или переманить на свою сторону пленников, но это тоже дело не одной минуты. Однако иногда самоубийственные атаки оправданы: если ваше Сердце Подземелья уже колотит топорами десяток низкорослых бородачей, почему не сбросить на них пяток бесенят? Пусть отвлекутся на полминутки, пока мы прикончим главную цель бесконечными ударами молний.



10

Зло сегодня

Сериал Dungeon Keeper не умер, и дело его живет. Правда, ролик третьей части, размещенный на диске со второй, так и остался обещанием, но Питер Молинье не прочь еще раз доказать, что зло – это хорошо. Жаль, Electronic Arts никак не отреагировала на заявления мэтра геймдизайна. Поэтому приходится довольствоваться последователями, отнюдь не всегда качественными. Как недавней Dungeons – внешне похожей на Dungeon Keeper II, но по сути классической смесь RTS и RPG. Про обязательную расстановку по подземельям ужасающих статуэток и алтарей лучше вовсе промолчу: старый Хранитель справлялся и без этих ненужных внешних атрибутов. Его и так все боялись. Впрочем, хотите вернуться в прошлое – добро пожало-

вать в KeeperFX, переделку Dungeon Keeper под современные системы. С качественной графикой, незначительными поправками ошибок и кучей кампаний. И ложечкой дегтя – в некоторых сценариях искусственный интеллект на данный момент не работает или работает из рук вою плохо.

Наконец, есть хорошая новость для любителей настольных развлечений: Dungeon Lords до мельчайших деталей напоминает классику от Молинье и Bullfrog. Бесенята, подземелья, ловушки и, конечно же, периодически набегающие на подземелья герои присутствуют. Игра не зря вошла в топ-100 лучших настольных игр на популярнейшем сайте Boardgamegeek.com – рекомендации лучших бесоводов.

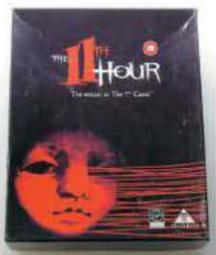
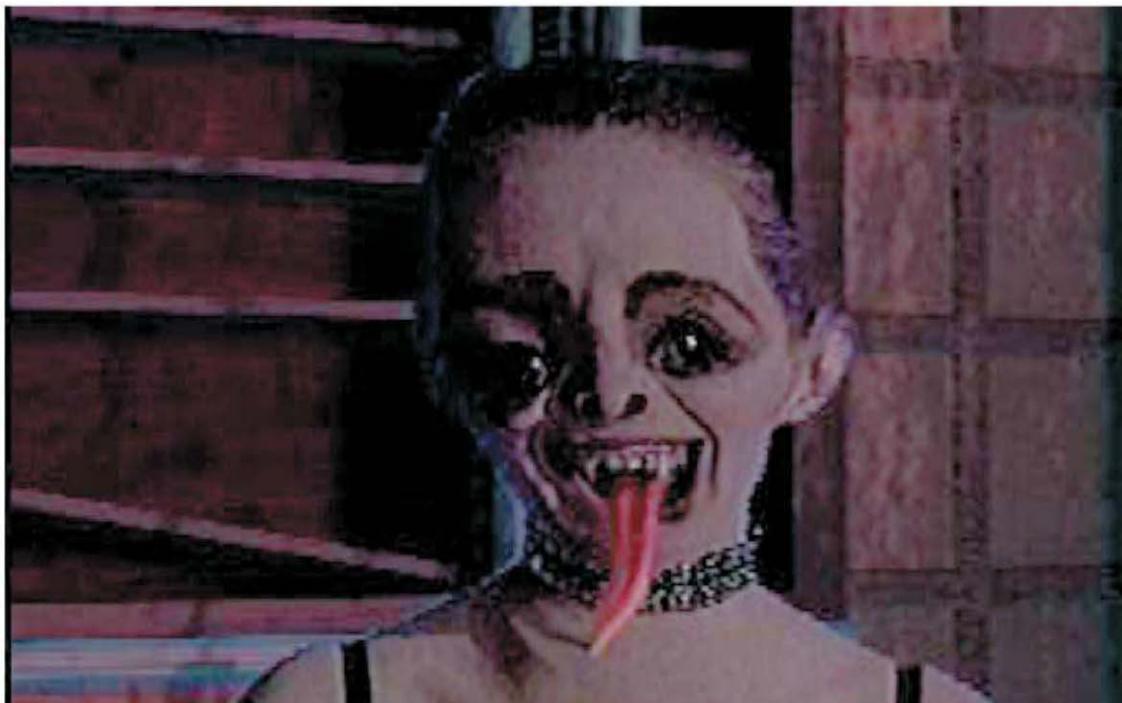
Владыка Тьмы

Став у истоков поджанра «симуляторов Темного Властелина», Dungeon Keeper породила массу интереснейших проектов. Как своего духовного наследника Overlord в двух частях с дополнениями. Или историю злого гения (так и называемую – Evil Genius), вынужденного противостоять всяким там джеймсам бондам. Все чаще появляются «плохие» концовки в ролевых играх, и это тоже хорошо. Ведь и в реальном мире, и в фэнтези/будущем историю пишут победители. И почему бы нам одним глазком не заглянуть в личную жизнь тех, кого определили в проигравшие? **СИ**



The 11th Hour

СКАЗКА ПОПОЛАМ



В ПРОШЛОМ ВЫПУСКЕ Я РАССКАЗАЛ ВАМ О ДВУХ ВЫДАЮЩИХСЯ ДЖЕНТЕЛЬМЕНАХ, САМОЙ СУДЬБОЙ ОБРУЧЕННЫХ К ЕДИНУМОУ дуэту. РЕЗУЛЬТАТ ИХ ПЕРВОЙ СЕРЬЕЗНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ – ОДНА-ЕДИНСТВЕННАЯ ИГРА, ДА К ТОМУ ЖЕ АДВЕНЧУРА – ОШЕЛОМИЛ ДЕЛЬЦОВ ОТ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ И ПОДСТЕГНУЛ ТЕХНИЧЕСКИЙ ПРОГРЕСС НАЧАЛА ДЕВЯНОСТИХ. Но, как и многим гениям в любой сфере искусства, им не суждено было творить вместе до скончания века, причем камнем преткновения стало прямое продолжение их любимого детища.

The 7th Guest вызвала нешуточный ажиотаж: устроились поставки приводов для компакт-дисков, на новый виток популярности зашли звуковые и видео-карты. Однако даже взлетевшие продажи CD-приводов оказали на публику меньшее влияние, нежели замечание Билла Гейтса (глава Microsoft, которая уже тогда диктовала свои условия на рынке PC) об игре: «это новый стандарт интерактивных развлечений». Казалось бы, что может испортить успех такого уровня?

Ответ, к сожалению, не нов: разногласия. Все началось в октябре 1992-го, за полгода до релиза The 7th Guest. Роб Ландерос, закончивший свою часть работы по игре, задумался над продолжением. Повелителя цифровой кисти не устраивало несколько моментов: во-первых, качество видеороликов, во-вторых, накал драмы. Ландерос, двадцать лет

назад вынужденный раскрашивать детские комиксы, хотел рассказать новую, более взрослую историю, поэтому Мэтт Костелло, автор сценария «Седьмого гостя», вооружился прилагавшейся к игре книжкой (им же и написанной) и набросал синопсис. Новый ужас происходит на том же месте, но семьдесят лет спустя. У городка, где все это происходит, появилось даже название: Харли-на-Гудзоне, а проживающие там граждане словно сбежали из набросков к «Твин Пикс»: немного сумасшедшие владельцы внутришкафных скелетов, отважный шериф, харизматичный бандит, рыжеволосая femme fatale и так далее.

В конце 1992-го на одном из кинофестивалей в Портленде Ландерос и Дивайн познакомились с Дэвидом Уилером, режиссером рекламных роликов и мини-сериала о тайнах Голливуда. Он с интересом отнесся к предложению поставить интерактивный фильм, и его даже не смущил тот факт, что Trilobyte вот уже полтора года работает в долг, причем бюджет на продолжение The 7th Guest на тот момент не был подписан в Virgin. Основной мотивацией Уилера были не деньги, а возможность оставить след в развивающемся жанре.

Прочитав сценарий Костелло, Дэвид заявил, что при всем его альтруизме уложиться в те копейки, что были у студии, невозможно физически. Вместе с Ландеросом он не просто сократил сценарий, но сделал его жестче, добавив еще больше насилия и прописав несколько постельных сцен. Мэтт Костелло, получив переписанный вариант, выразил недовольство переделкой, но Ландерос был непреклонен. Съемки назначили на март 1993-го.

Тем временем Грэм Дивайн проводил бессонные ночи, кодируя финальные видеоролики и пытаясь запихнуть их

Под выхода: 1995 Жанр: adventure.puzzle.horror Издатель: Virgin Interactive Entertainment
Разработчик: Trilobyte Games



если не на один, то хотя бы на два диска. Ему некогда было читать сценарий, и уж тем более ездить на съемки – до очередной назначеннной даты релиза оставались считанные дни. Впрочем, ему удалось выделить несколько часов в выходной и съездить в старую оружейную Национальной Гвардии, где велись интерьерные съемки. Зайдя в студию, он был поражен: напротив хромакея стояла рыжеволосая барышня с обнаженной грудью, шипастым ошейником на шее и собачьим поводком в руке – на другом конце поводка была немецкая овчарка. Это было не совсем то, что Грэм ожидал от сиквела милой игры про несчастных призраков и дьявольского плотника.

Дивайн во всем доверял своему партнеру и никак не мог ожидать, что тот продолжит их общую задумку столь нетривиальным образом. Он схватил Роба и оттащил его за кулисы, чтобы задать пару актуальных вопросов. Грэм в доступных выражениях заявил, что ему совершенно не понравилось выбранное Ландеросом направление. Тот заверил друга, что такие сцены будут сняты в нескольких вариантах, чтобы они потом посмотрели и обсудили, где и что будет лучше смотреться. Будут выгоднее смотреться голые тела – оставим их, не будем – заменим на «одетый» вариант кадра. Грэм недоуменно пожал плечами. Забегая вперед: всю обнаженку из игры в итоге вырезали, и Ландерос впоследствии утверждал, что никаких исходников альтернативных сцен у разработчиков не осталось.

Чтобы понять замысел друга, Дивайн выделил время и ознакомился со сценарием Дэвида Уилера. Он был несколько шокирован: отрезанная рука и привязанный к креслу на колесиках инвалид, рожденная от нечистой силы девочка, умерщвление половины персонажей, каждая вторая женщина – обязательно топлесс, Генри Стайф в гольфах и с рожками... По прочтении рукописи у него в голове оставалась только одна мысль: закончить работу над «Седьмым гостем», собрать вещи и свалить из Орегона к такой-то матери. Вернуться в Virgin, выбрать денег под свою студию... Грэм всего лишь хотел популяризовать видеоигры как широкодоступ-



ное, семейное развлечение – таким он делал и *The 7th Guest*, но прямое продолжение этого не очень страшного ужастика с забавными персонажами и наивным сюжетом оказалось настоящим триллером киношного размаха с полным набором взрослых тем. Понимая, что несущийся на всех парах tandem Уилер-Ландерос уже не остановить, Грэм на какое-то время отказался даже думать о новом проекте, с головой погрузившись в проблемы релиза *The 7th Guest*.

Глядя на этот конфликт интересов, сотрудники студии и продюсеры из Virgin искренне удивлялись: Грэм и Роб уже многие годы были друзья – не разлей вода, а теперь они даже здороваются друг с другом сквозь зубы. Говард Шрайбер, познакомивший друзей с Уиллером, утверждал, что если бы не сценарий Дэвида, у Роба попросту не хватило бы смелости устраивать такую «контентную революцию» в создаваемой им индустрии интерактивных развлечений. Сам Ландерос, правда, это отрицает – мол, он бы все равно рискнул сломать пару барьера, с Уиллером или без него. К чести разработчиков, им довольно долго удавалось не выносить сор из избы. С точки зрения публики и прессы Trilobyte встала на рельсы, ведущие к успеху: про *The 7th Guest* писали и говорили, распространяли слухи и ставили высокие оценки, Los-Angeles Times называла Дивайна и Ландероса «кибер-звездами нового рубежа». В Virgin были довольны тиражами, к осени обещали первые роялти.

Коммерческий успех игры успокоил Грэма. Продолжение планировалось выпустить через год, весной 1994-го. И в самом деле, железо надо ковать в расплавленном состоянии: движок никуда не девался, видеоматериалы – вот они, а головоломки – ну, это дело наживное. К июню 1993-го, когда был готов первый монтаж видеороликов сиквела, Дивайн согласился ознакомиться с ним, чтобы оценить проект с технической точки зрения. Однако с первой же просмотренной сцены Грэм глубоко задумался: мчащийся по шоссе мотоцикл, дергающаяся камера и мелькающие деревья – слишком быстрая смена картинки, а это главный враг компрессии данных. Одним диском тут точно не обойтись. Робкая мысль переснять материал наткнулась на финансовоую преграду: съемки уже обошлись Ландеросу в \$200000. Дело в том, что на данном этапе продолжение оплачивалось самой студией Trilobyte, без участия старших товарищей из



Virgin, и пока не потекли шумными осенними ручьями пришли от продаж The 7th Guest, рассчитывать приходилось только на свой карман. А он был пуст уже давно.

Вместо недель, которые можно было бы потратить на пересъемки, пришлось потратить несколько месяцев на переписывание движка. На тот момент не существовало железа, которое естественным образом тянуло бы фильм Уилера после цифровой обработки. Мартин Альпер, глава Virgin Games, уже тогда предположил, что ни о каком начале 1994-го речи идти уже не может, и оказался прав.

Летом, наконец, начали поступать роялти от продаж The 7th Guest, исчисляющиеся десятками тысяч долларов, Ландерос решил, что пора выходить на новый уровень. Доходы были поделены между всеми сотрудниками компании, причем себе основатели практически ничего не оставляли, вкладываясь в развитие бизнеса. Они были уверены, что рано или поздно продадут компанию, поэтому стремились повысить ее ценность. Кирпичное здание позапрошлого века в центре Джексонвилля с пивным баром на первом этаже сменила бывшая школа в викторианском стиле в соседнем Медфорде. Коллектив увеличился втройне, а в рабочем кабинете Дивайна теперь стояло аж пять компьютеров. Trilobyte нацелилась на завоевание мира.

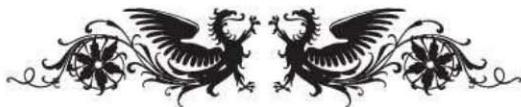
Первым внешним сошением компании был контракт с Disney's. Мультипликационный гигант продал ей за шестизначную сумму проект под названием Dog Eat Dog – симулятор офисного рабочего, всеми правдами и неправдами продвигающегося по карьерной лестнице. К игре прилагалась команда программистов, собравших свои вещички и переехавших в Медфорд. Одновременно с этим Ландеросу удалось найти и нового инвестора – какой-то венчурный фонд, впечатленный успехом The 7th Guest, вложил в компанию миллион долларов.

27 апреля 1994 года Грэм Дивайн разоспал всем сотрудникам поздравительное письмо: за год со дня выхода «Седьмого гостя» их первенец принес разработчикам несколько миллионов долларов, а ведь были и такие, кто не верил даже не то что в успех – в саму возможность выпуска мультимедийной игры такого качества. Однако второй блин заметно задерживался. Перфекционист Дивайн обнаружил,

что луч света от фонарика, с которым ходит главный герой, создает слишком много цветовых оттенков в кадре. И если в T7G хватало 256 красок на все про все, то здесь потребуется качественно иной подход. От фонарика отказываться было никак нельзя, и в результате было принято судьбоносное решение: переходить на новую ступень качества графики, 16-битный цвет (порядка 32000 одновременно отображаемых оттенков). Штука в том, что для этого пришлось перерендерить все трехмерные модели, используемые в игре, каковой процесс занял просто огромное количество времени. Выход игры перенесли на декабрь.

Внимание к Trilobyte меж тем не ослабевало. В Медфорд приезжали представители крупнейших IT-компаний, желавшие купить долю в компании, и гиганты киноиндустрии, предлагавшие Ландеросу и Дивайну сделать игру по их интеллектуальной собственности. Но разработчики, опасавшиеся за свою креативную независимость, отвергали все предлагаемые им концепты игр: по кинофильму Congo (ее в итоге сделала другая компания), по франшизе Blade Runner (и хорошо: куче Westwood Studios никто бы не сделал), по сериалу X-Files (тоже нашла своего разработчика). Было у них предложение и от Клайва Баркера, автора и режиссера фильма «Восставший из ада», который уже давно интересовался игровой индустрией и даже участвовал в разработке игр по своему кинофильму Nightbreed. Но и ему отказали в сотрудничестве.

Подчиненные не очень понимали, почему Ландерос, с одной стороны желающий превратить Trilobyte в издательство, с другой стороны отвергает диверсификацию продуктов компании за счет уверенных хитов. Грег Гудрич, которого мы сейчас знаем как главного по Medal of Honor, утверждает, что тогда в студии все полагали, будто Ландерос и Дивайн занимались какой-то ерундой. Если одна их игра окупилась в пятьдесят раз, почему бы не сделать побольше таких игр? Ответ болтается на поверхности: на самом деле Роб и Грэм понятия не имели, как управлять компанией. Они попробовали начать еще несколько проектов, привлекая дополнительные инвестиции (Ландеросу удалось получить пять миллионов от Пола Аллена, одного из основателей Microsoft), но ни один из них в конечном итоге так и не увидел свет.



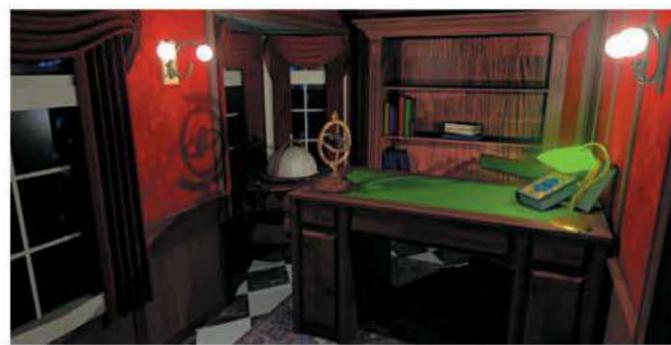
К осени было решено переехать в бывшее здание банка, где даже сохранились пуленепробиваемое стекло и банковское хранилище. Чтобы заполнить пространство в 1800 квадратных метров, им пришлось переманивать сотрудников из Кремниевой долины – в Орегоне хороших программистов было не сыскать. Понятно, что талантливые кодеры не торопились сменить приятный южный климат на городок под ножом гор, поэтому набирали, мягко говоря, кого придется – и это тоже внесло свой вклад в печальную судьбу студии.

В октябре стало ясно, что к праздникам релиз The 11th Hour никак не поспевает. Финансовый поток немного увеличился за счет выпуска «Седьмого гостя» на консоли CD-I, но в целом намечались проблемы. Virgin Games, согласившаяся заплатить полмиллиона авансом, наотрез отказывалась увеличивать инвестиции в разработку. На руках у разработчиков не было даже работающего прототипа. Релиз перенесли на март следующего года, а в декабре издательство устроило студии пресс-тур, в который отправились Ландерос с Уиллером. Были запланированы встречи не только с игровой прессой, но и широковещательными СМИ – включая журналы *People* и *Rolling Stone*. Дивайн и его команда в авральном режиме доделала демо-версию, которую отправили через два дня после начала тура самолетом в Сан-Франциско. Впервые запустив игру с диска, Роб почувствовал, как с его плеч упала гора. Теперь он был уверен в том, что игра действительно выйдет в марте. Это была его последняя позитивная мысль.

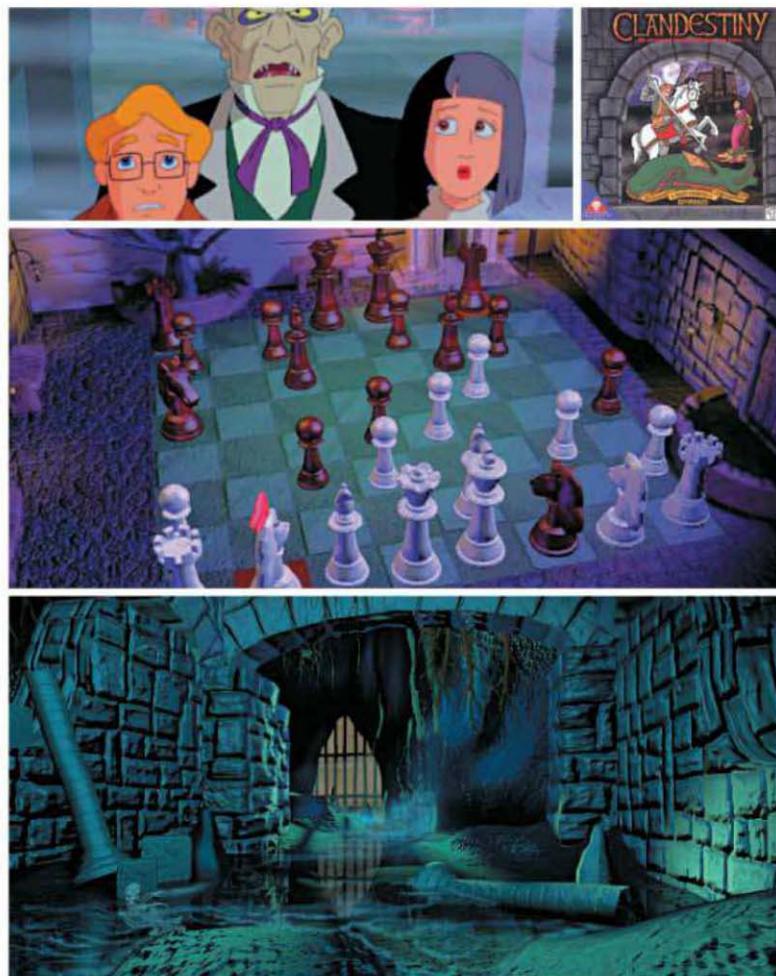
Второго января 1998 года Грэм Дивайн разоспал очередное письмо, в котором обвинял команду в срыве сроков и утверждал, что год назад игра была в лучшем состоянии, чем сейчас. С ним был согласен и Роб Ландерос, считавший, что у разработчиков The 11th Hour слишком мало опыта, но слишком много амбиций при недостатке управления. Разница в возрасте давала о себе знать: Грэм мечтал о друже-

НЕСЧАСЛИВОЕ ЧИСЛО

В начале 1998-го, убедившись в том, что Trilobyte не станет разрабатывать новую часть популярного сериала, Virgin Interactive решила самостоятельно заняться этим делом. Секретный проект под кодовым названием *The 13th Soul* должен был проходить в реальном времени в полностью трехмерном окружении с видом от третьего лица. Дело должно было происходить в особняке Стаяфа, а разработку поручили Legend Entertainment, у которой был доступ к новейшему движку Unreal Engine. Прототип игры даже не был закончен, потому что Virgin была продана издательству Viacom. Еще один проект, тоже без лицензии и тоже с числом тринадцать в названии, разрабатывается последние несколько лет. Он называется *The 13th Doll*, и, разумеется, действие происходит в особняке Стаяфа. Никаких подробностей об игре нет, но разработчики обновляют страницу t7g3.com более или менее регулярно (раз в три месяца), что заметно выделяется на общем фоне фанатских поделок.



▲ Причем тут куклы, непонятно, но этой комнаты в оригинале не было. Зато нечто похожее фигурировало в роликах The 11th Hour – в офисе доктора была такая же стойка.

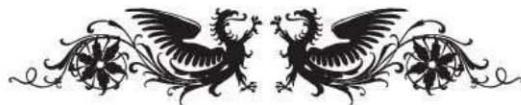


ственной атмосфере, в которой дело само собой спорится, а Роб был уверен, что для успешной работы нужна строгая субординация. Учитывая, что к тому времени количество сотрудников насчитывало под пятьдесят человек, пожалуй, стоило прислушаться к Робу. Однако Дивайн все равно переехал на третий этаж, к своей команде, запасвшись игрушечными пистолетами.

За месяц до назначенного срока Грэм заперся в своем кабинете и попросил не беспокоить его без предварительной договоренности. Его накрыл страшный стресс – он опять ничего не успевал. Сотрудники ходили по этажу чуть ли не на цыпочках. Назначенный на апрель майлстоун был сорван, командный дух упал до нуля, и каждый задавался риторическим вопросом: «А мы вообще собираемся отправлять The 11th Hour в печать?».

Ландерос, которого взбесила эта зависимость от партнера, решил попробовать спасти студию самостоятельно, начав свой новый проект без Грэма. Дэвид Уилер как-то давал ему почитать сценарий по книге *Tender, Loving Care* от Андрю Найдермана (автор повести «Адвокат дьявола», легшей в основу одноименного фильма). Это был, выражаясь терминами девяностых, «эротический триллер». Синопсис довольно банален: в результате смерти дочери Мириам подвергается сильному потрясению и становится недееспособной. Ее муж Майкл вынужден нанять сиделку, которая, в свою очередь, проявляет странные сексуальные притязания к мужу своей пациентки. Дальше начинаются всякие психологические ужастики, в общем, все умерли (с).

Ландерос предложил Дэвиду взять отпуск и покататься на мотоциклах по Орегону и соседним штатам, чтобы обсудить сценарий TLC и что из него можно выжить. Для творческих размышлений Робу требовалась такая обстановка, где нет рабочего стресса и никто не дергает тебя поминутно с вопросами. Путешествие увенчалось успехом: в какой-то момент разработчик и режиссер договорились о том, чтобы сделать интерактивное кино – никаких головоломок и прочих игровых элементов, но при этом – равномерно струящийся нарратив и одновременно участие зрителя в происходящем. Как этого достичь? Ну, в первую очередь, на это нужны деньги.



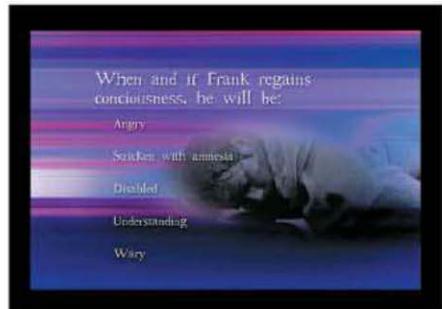
ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Про Point of View мне хочется рассказать многое и разное. Это менее сложная и менее взрослая игра [о, простите, «интерактивное кино»], чем Tender. Loving. Care. Здесь нет эротических сцен [актриса в последний момент отказалась в них участвовать, пришлось даже переписывать сценарий], много-мудрых тестов и расплывчатых вопросов, но в то же время в PoV сохраняется главное – ваши ответы на опрос создают саму ткань повествования. Именно вы своими предположениями определяете роли персонажей и концовку фильма.

Не стоит ждать описанных в фантастике экспериментальных штук типа внезапной паузы посреди бурной сцены и вопроса по центру экрана: «ПОЦЕЛУЕТ ЛИ ДЖЕЙК МЭРИ? НАЖМИТЕ СИНОЮ КНОПКУ, ЕСЛИ ДА, И КРАСНУЮ, ЕСЛИ НЕТ». Тут все несколько по-другому: сначала вам показывают цельный, законченный эпизод, а затем задают вопросы об увиденном. Не сорвала ли Мэри насчет отпуска? Не извращенец ли добродушный охранник? Тот ли офицер полиции человек, за которого он себя выдает?

Иногда видеоряд превращается в слегка затянутые видеоклипы [исполнитель – Payton Rule & jefreejon], но в целом они смотрятся очень

мило, очень «по-инди», так сказать. Особенно песня, посвященная «*gaiN, pain and a girl named Jane*». Кроме того у каждого эпизода совершенно чудесные концовки, которые перекрывают и некоторую неловкость актеров (хотя ведущая роль, безусловно, сыграна великолепно), и явно низкий бюджет съемок. Роб Ландерос рассказывал, что Point of View была частично профинансирована канадским правительством, а оставшиеся средства предоставил издатель на DVD; в совокупности бюджет составил около \$200 000, что вдесетеро меньше, чем итоговая стоимость TLC. В общем, если все пойдет нормально и PoV снова появится в продаже – очень, очень рекомендую. Напоследок – монолог героя, которого влюбленная в него главная героиня ударила бутылкой по голове, а потом притянула, окровавленного, к себе домой: «Как я себя чувствую, леди?... Представьте сами: ты просыпаешься в чьей-то квартире, тебе крепко врезали по голове, ты едва можешь передвигаться, на всех стенах развесаны эротические картины тебя самого, и автор этого «кошмара по-карроловски» – самая привлекательная девушка, которую ты когда-либо встречал! Ну что, как я себя чувствую?»



К тому времени долями в Trilobyte владели разные финансовые структуры, и на совете директоров Робу пришлось убеждать инвесторов в том, что он движется в верном направлении. В своем обращении он сделал упор на плохом управлении проектами в компании и в том, что можно сделать такой мультимедийный продукт высокого качества, в котором даже не будет игры – но при этом он будет не менее интересным. Это будет продукт для тех, кто не хочет стрелять в инопланетных пришельцев. Проект утвердили, хотя для киносъемок пришлось привлекать деньги со стороны.

Съемки Tender. Loving. Care. начались в августе и продлились около месяца. Итоговая их стоимость достигла 800 000 долларов, сто тысяч из которых заработал актер-оскароносец Джон Херт, сыгравший доктора Тернера, за неделю съемок. Ландерос считал, что хороший актер поможет продать больше копий игры, но проблема была в том, что остальные актеры... мягко говоря, не очень. Эротические сцены тоже вызывали неодобрительный ропот у совета директоров, но что сделано, то сделано. Теперь дело за программистами, чья зарплата, в свою очередь, исходила из доходов компании. Идея Ландероса заключалась в том, чтобы подвергать игрока психологическим тестам, и на основе его ответов показывать тот или иной эпизод. Сначала он хотел использовать тесты Поршаха, но потом он узнал о «Тематическом апперцептивном тесте», используемых для проникновения в подсознание пациента (широко применялись после Второй Мировой на контуженных солдатах). Это тоже тестирование на рисунках, только изображены на них люди, а испытуемого просят рассказать о том, что эти люди делают. Кроме этого Ландерос добавил в TLC обычный опросник со множеством вариантов ответов – он более прямолинеен и позволяет сопоставить результаты теста и опроса, чтобы понять, какой эпизод показывать следующим. Чтобы все это выглядело натурально, Роб добавил в сюжет доктора Тернера, к которому муж обращается за помощью и который как раз и советует нанять эту очаровательную сиделку дьявола. Именно доктор Тернер подсовывает игроку тесты и задает вопросы.

Ободренный поддержкой совета директоров, Ландерос окончательно дистанцировался от The 11th Hour, считая, что Дивайн своими заскоками в конце концов похоронит игру. Даже когда Грэм попросил его помочь с головоломками, тот отказался, мотивировав тем, что ему некогда – он работает над TLC. Работники Trilobyte были уверены, что студии со дня на день наступит конец. Они укрепились в

этом мнении после того, как Дивайн прочитал и одобрил сценарий Уилера. Как же так – минимальная обнаженка в The 11th Hour вызвала у него чуть ли не истерику, а интерактивный эротический триллер он спокойно пропустил в производство? На самом деле Грэм, как и перед выходом T7G, одолела хандра – он теперь хотел просто закончить проект и покинуть студию, а мешать Робу делать его любимое дело он не собирался.

Наконец, работа над сиквелом «Седьмого гостя» была завершена. Грэм и его «авральная команда» выполнили свои обязательства и отправили четыре диска The 11th Hour (1995) в печать в ноябре, чтобы радостные поклонники могли вернуться в особняк Стайфа в это Рождество. Они не знали, каких трудов стоила эта игра – Грег Гудрич рассказывал, что он уехал в отпуск на неделю, а когда вернулся, то обнаружил, что от него ушла девушка, с которой он прожил шесть лет, и он ее прекрасно понимал. «Во времена учебы в колледже я два года тренировался на агента Секретной Службы, но лучше бы я нарвался на пулю убийцы, чем провел те дни конца 1995-го в Trilobyte».

Зато Грэм Дивайн, скинувший презренные оковы «Однаждатого часа», не торопился отдыхать. Еще в августе он потребовал от совета директоров дать зеленый свет новому проекту по его давно задуманному концепту. Никакой обнаженки, никаких взрослых тем – более того, никаких киносъемок. Только трехмерный рендер для окружения и двухмерная мультипликация для персонажей. Проект Castle, который позже получил имя Clandestiny, был настолько похож на первую игру студии, что ее даже назы-

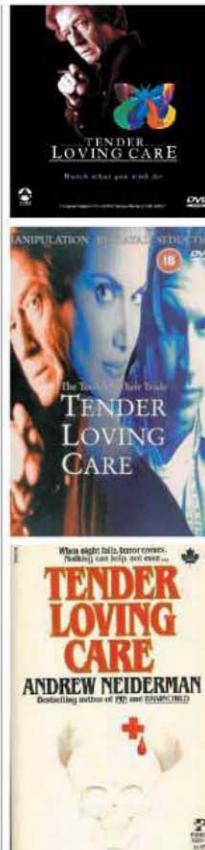




вали «Седьмой гость в шотландском пледе». Рендерингом объектов занялись программисты Trilobyte, а для отрисовки и анимации наняли тайваньскую студию, которая проделала всю работу за каких-то \$150 000. Совет директоров, ранее вынужденному отыскать в шестеро большую сумму для TLC, такая экономия бюджета понравилась куда больше.

Все надежды были обращены на The 11th Hour. Несмотря на огромное количество контента – пять эпизодов на четырех дисках, примерно втрое больше первой части – многие посчитали, что игра не слишком-то далеко ушла от The 7th Guest. Не помогли ни шарады, ни язвительные комментарии Стапфа, в которых Хиршбок прикидывается то Дартом Вейдером, то героями мультиков Warner Bros; пародирует «Монополию», играет словами и изображает известных американских комиков. Но главная беда оказалась в том, что игра работала только под MS-DOS, в то время как Microsoft распродала уже миллионы Windows 95. Производители из Virgin Games утверждали, что половина звонков, поступивших в техподдержку издательства, касались неработающей инсталляции. Те счастливчики, которым удалось побороть эту несправедливость, оказались один на один с зубодробительными шарадами и адски сложным искусственным интеллектом (головоломку с механической мышью кто-нибудь проходил самостоятельно? я вот так и не смог). Тем не менее, чеки исправно поступали, и даже Дивайн вновь воспрял духом, сменив стресс на милость.

Первое января 1996-го началось с письма Грэма о том, что новый год принесет студии много радостей, выйдет несколько продуктов, все будут счастливы и так далее и тому подобное. Не все купились на эти обещания, но большинство все-таки осталось. Дивайн даже пообещал, что лично займется руководством проектов, а не пустит все на самотек, как это произошло с последним проектом. К сожалению, одной уверенности было недостаточно. Проект Dog Eat Dog, тот самый офисный симулятор, пришлось закрыть – слишком много сотрудников ушло в 1995-м и с началом 1996-го. \$800 000, затраченных на разработку игры и съемку актрисы Мирры Сорвино в фотостудии, пришлось списать в убыток. Проблемный The 11th Hour приносил недостаточно денег, и совет директоров попытался поставить,



наконец, в руководство разбирающегося в бизнесе и управлении человека. Но его попытки внести какие-то изменения постоянно натыкались на сопротивление Ландероса и Дивайна, держателей контрольного пакета. Они с неприязнью относились к любой критике и полагали, что финансовых ступней хватит, чтобы выдержать все испытания.

Монтаж Tender. Loving. Care. был закончен к лету. Сотрудников студии вывезли на просмотр фильма без его интерактивной части, зато включающей в себя все взрослые темы. Часть коллег была шокирована, другая даже радовалась, что Ландерос и Уилер продолжают гнуть свою линию – чего-чего, а принципиальности руководству явно не хватало. Фильм свозили на конференцию разработчиков в Сан-Хосе и ЕЗ. Реакция прессы была разнообразной: кто-то утверждал, что несчастным зрителям показывали soft-порно с очень слабым сюжетом и неуверенными актерами, а кто-то восхищался смелостью разработчиков. Проблема заключалась в том, что Уилер хотел показать самую темную сторону TLC, в то время как Ландерос считал, что интерактивная часть намного важнее смелости эксперимента: ведь если интерактивное кино смотрят примерный семьянин, то он отвечает на тесты и опросы таким образом, что никакую обнаженку ему просто не покажут; а если это будет собирающе извращенцев, то тут уж точно без эротики не обойтись. Но творца, как водится, никто не понял. Ко всему пречому бюджет TLC постоянно рос, достигая сначала полутора, а затем и двух миллионов долларов. Совет директоров забеспокоился, потому что наличие стремительно заканчивалась, и тогда основатели решили осторожно разведать, чего там творится на бирже. Они провели оценку, остановились на кругленькой сумме (кто-то с Уолл-стрита насчитал стоимость в \$50 000 000) и попытались прежде продаться кому-нибудь в частном порядке. Компания Broderbund, издавшая их главного конкурента – Myst – даже решилась прибрать Trilobyte к рукам, но потом отказалась без объяснения причин. Virgin Games испытывала свои трудности и предпочла остаться со студией в партнерских отношениях – они даже



выделили 500 000 долларов на разработку третьей части *The 7th Guest*, но вскоре, обнаружив полное отсутствие интереса к игре со стороны Ландероса, отменили контракт.

Узнав, что Робу досталось такая впечатительная сумма для его интерактивного кино, Дивайн решил отстраниться от *Clandestiny*, переложив его на плечи продюсеров, и заняться своим собственным проектом с бюджетом не меньшим, чем был выделен на TLC. Чтобы не пересекаться с Ландеросом и Уилером, Грэм забрал себе одну из комнат в офисе, посадил туда своих программистов и начал работать над тем, что меньше всего ассоциировалось с Trilobyte: онлайновый трехмерный шутер. Концепт, как это водится у Грэма, мутировал в онлайновые танковые побоища с видом сверху (но все равно в 3D) под кодовым названием *Millenium*. Инвесторы не возражали: 1996-й был годом *Quake*, первой серьезной трехмерной игры, это был внушающий доверие тренд.

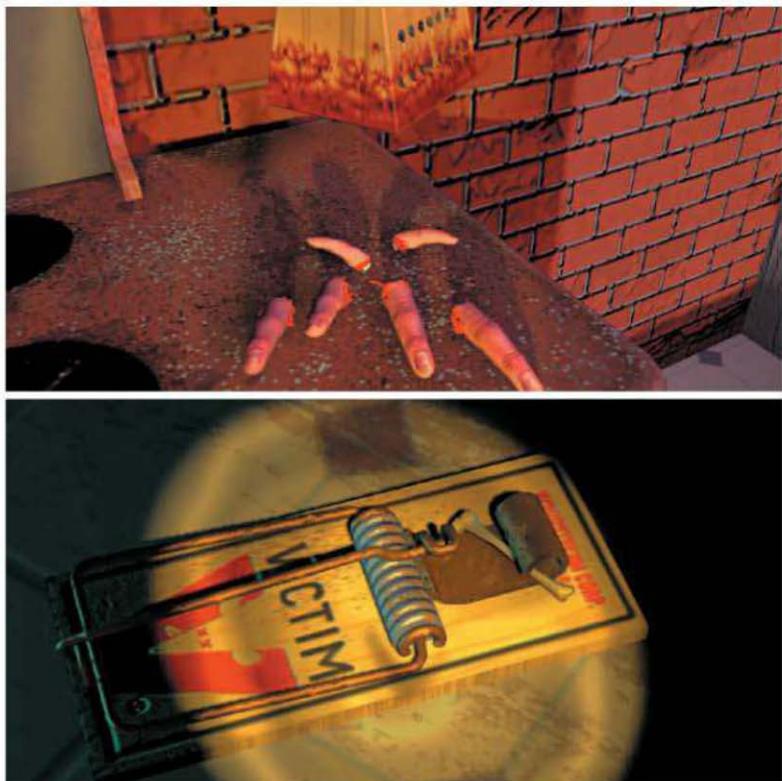
Но Грэм вновь сорвался: в один прекрасный день он написал инвесторам письмо о том, что хочет уйти; он не понимает, что происходит в студии, и не понимает, что он сам тут делает. После долгих переговоров было решено так: Грэму создают новую компанию, «дочку» Trilobyte, которой он распоряжается так, как ему заблагорассудится. Этот момент стал точкой невозврата – Дивайн и Ландерос полностью свернули общение, и хотя на людях все выглядело более или менее прекрасно (они даже как-то сыграли в гольф!), в действительности компания была разделена на две самостоятельные республики.

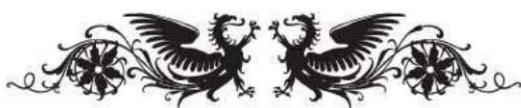
Первый и последний серьезный конфликт возник осенью, когда нужно было готовить *Clandestiny* к релизу. Это была вотчина Trilobyte, но Дивайн, узнав о том, что решения по проекту принимаются без него – а ему постоянно докладывали о происходящем – написал гневное письмо. Грэма можно понять: все-таки изначальный концепт принадлежит ему, хотя он и не трудился над игрой большую часть времени. В ответ Роб предложил составить соглашение, четко разделяющее права и обязанности обоих партнеров. Но Дивайн его так и не подписал.

В октябре на магазинные полки отправилась первая игра, которую Trilobyte издавала самостоятельно: *Uncle Henry's Playhouse* (1996). «Домик дяди Генри» был обычным сборником головоломок из *The 7th Guest*, *The 11th Hour* и *Clandestiny*, состряпанным за три месяца. Продался он, наверное, самым худшим тиражом в истории: 176 коробок по всему миру (из них 27 коробок в США). Зато в результате игра стала коллекционной редкостью, невскрытые коробки иногда всплывают на онлайновых аукционах. Деньги студии заканчивались: из пятидесяти человек пришлось уволить восемьдесят. Несмотря на то, что работы по многомиллионной TLC подходили к концу, все сотрудники компании говорили только о чудо-проекте Дивайна. В конце концов, инвесторам надоели эти склоки, и они приняли решение – выкупить одну из двух половинок компании. Выбор пал на Роба. Он был творцом, да, но у него была лишь TLC с неопределенным, не существующим на рынке жанром,

а у Грэма были технологии, заточенные под разные продукты и внушающие уверенность в будущем. В ноябре было создано собрание, на котором Ландеросу недвусмысленно было указано на дверь. Юристы составили соглашение, по которому Робу отходили все права на *Tender. Loving. Care.* в обмен на долю в компании. Теперь Trilobyte оставалось надеяться на *Clandestiny* (1996) в ближайшей перспективе и на онлайновый проект Дивайна – в отдаленной. Вскоре выяснилось, что надежды на шотландских призраков не оправдались. Надпись «От создателей *The 7th Guest* и *The 11th Hour*» помогла прощать лишь пять с половиной тысяч коробок за рождественские каникулы (и 20 000 за все прочее время).

Тем не менее, первого января 1997-го Дивайн написал традиционное письмо, выполненное бодрого рабочего духа. В нем он сообщал, что их с Робом пути разошлись, и что вся студия теперь переориентируется на онлайновый проект, а у кого вдруг такого желания не обнаружится, тот может обновлять свой резюме. Таковых оказалось немного, и работа над проектом, который к тому времени назывался *Assault*, закипела с удвоенной силой. В феврале топ-менеджеры по-





ИНТЕРВЬЮ ГРЭМ ДИВАЙН

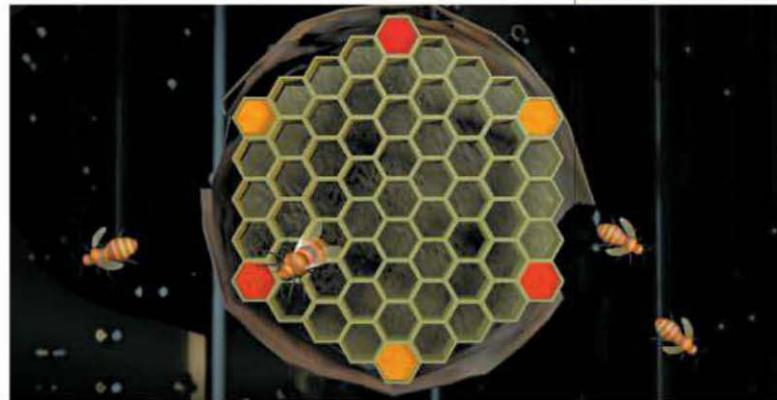
технический директор Virgin Mastertronic
основатель Trilobyte Games,
основатель GRL Games

казали демо-версию проекта Полу Аллену, и тот согласился выделить еще более миллиона долларов на разработку при условии, что изданием игры будут заниматься профессионалы. Искать партнеров долго не пришлось: Broderbund, с интересом следящая за ситуацией с бывшим конкурентом, согласилась подписать online-only игру, несмотря на серьезный риск: напомню, что ни Ultima Online, ни Counter-Strike на тот момент еще не вышли (правда, уже была C&C: Sole Survivor). Тем не менее, глава Broderbund считал, что рынок нужно подготовить к такому проекту традиционными способами, и потребовал от разработчиков включить в игру синглплеерный компонент.

Проект переименовали в Extreme Warfare и подготовили демо-версию к июньской Е3, где показали ее на специальном мероприятии для прессы. Восторгам наших коллег не было предела: игру называли будущим мультиплера, идеальной и превосходной. Но эта демка была только ширмой, потому что Extreme Warfare категорически не хватало самой игры. Не было дизайна-документа и, как следствие, направления разработки. Закончить ее к Рождеству 1997-го с такими лакунами было практически невозможно. А осенью кончились и инвестиции.

Broderbund взяла финансирование в свои руки. Продюсеры составили майлстоуны и пригрозили, что деньги будут выплачены только после того, как все указанные фичи будут работать. Дивайну, привыкшему работать в режиме свободного полета, было обидно, но поделать он ничего не мог: рояль закончился вместе с былим могуществом Trilobyte.

Новый, 1998-й год начался с письма о том, что по Extreme Warfare осталось сделать 29 крупных вещей: внутриигровой чат, отбрасывание теней, озвучка и так далее.



Это означало, что разработка затягивается еще минимум на полгода. Чтобы получить дополнительное финансирование, Дивайн подписал с Broderbund еще один проект – гонки Extreme Racing на том же движке. Дополнительный приток финансирования позволил ему снизить напряжение в студии, но при этом увеличилась рабочая нагрузка. Проблема Грамза заключалась в том, что он, как обычно, хотел создать идеальный проект. Разработчик отрицательно относился к идеи патчей (несмотря на то, что сам же после релиза T11H и допиливал движок под Windows 95), даже если речь идет об онлайновой игре, и считал, что нужно просто доделать Extreme Warfare – и точка.

Кирпич свалился на голову совершенно внезапно: в июне 1998-го издательство Broderbund было выкуплено более крупной The Learning Company, известной своим детским и обучающим софтом. Связываться с онлайновым проектом, да еще с такой неровной историей разработки (и нервным руководителем), им не хотелось. Покупатели сообщили, что они, конечно, уважают инновационные достижения Trilobyte, но выкупать фирму или издавать Extreme Warfare и Extreme Racing они не хотят, даже с учетом того, что на полировку нужно всего несколько сотен тысяч долларов и три-четыре месяца работы.

Инвесторы начали обивать пороги крупных издателей. Некоторые из них предлагали дофинансировать проект, но проблема была в том, что совет директоров больше не



Вы согласны с тем, что компания Trilobyte ассоциируется скорее с фразой «создатели The 7th Guest», нежели с фразой «создатели The 11th Hour», несмотря на то, что вторая игра была более продвинутой и качественной?

Я думаю, что тебя всегда будут ассоциировать с твоим первенцем. Как по мне, то The 7th Guest была настоящим прорывом. The 11th Hour была лучше технически, но именно «Седьмой гость» доказал, что такой продукт вообще возможен. Нужно постоянно доказывать, что какие-то вещи возможны в принципе.

Чья была идея создать и положить уровни из DOOM на диск с The 11th Hour? И кто их сделал вообще?

Полагаю, это был юный Аллан Лэйрд или Дук Мэрьян. Ух ты, я совсем забыл про эти уровни!

В прессе были упоминания некой MMORPG под названием Millennium, над которой вы работали в Trilobyte примерно в то же время, что и над Clandestine. Затем проект митировал в нечто типа «танчики онлайн», а потом и вовсе закрылся. Чего вы хотели достичь в оригинале, какие игры брали за основу?

Думаю, что я хотел сделать MMO до того, как этот жанр вообще появился на массовом рынке. Я чувствовал, что в этой концепции есть игра, но так никогда и не смог ее воплотить. Много лет спустя я увидел игру под названием Guild Wars и прямо обалдел – она была очень похожа на то, что я задумывал в Millennium.

После того, как Trilobyte закрыла свои двери, вы оказались частью культовой студии id Software, как вы туда попали?

Я был знаком с Джоном Кармаком довольно давно, мы постоянно общались. У нас было много общего: мы оба работали на машинах NeXT, оба делали игры, участвовали в дискуссиях типа «рендеринг в реальном времени или полноэкранное видео» и так далее.

Вы выкупили права на Clandestine и выпустили игру в Mac AppStore. И как оно, продается лучше оригинала (который, напомню, отпечатали всего 20 000 коробок)? Планируете ли выпускать игру на iPad?

Я портировал игру на OS X, но всегда хотел сделать версию для iOS, которая была бы немного другой игрой, но с теми же персонажами. Я думаю, в этой идеи все еще кроется отличная игра, но надо же где-то взять время на работу! В сутках для меня слишком мало часов, серьезно.

В наши дни Роб Ландерос зарабатывает на The 7th Guest, перевыпуская игру на AppStore, продавая комиксы и даже разрабатывая сиквел. У вас было не очень простое расставление, но это было пятнадцать лет назад. Не задумывались над ремейком?

Я искренне желаю Робу всего наилучшего, но у меня своя дорога, и мне на ней хорошо.





доверял Дивайну. Они хотели, чтобы избранник сердца выкупил студию целиком, назначил свое управление, и можно было уже наконец вздохнуть спокойно. Но выкуп, к сожалению, никто не предложил. А в сентябре кончились последние деньги. Дивайн сообщил сотрудникам о том, что выплат больше не будет – однако многие остались с ним, потому что в Орегоне игровой индустрии как не было, так и нет.

В те времена успешный игровой бренд значил немало. Джон Ромеро получил полный карт-бланш от Eidos только потому, что был дизайнером DOOM. Ричард Гэрриот заработал миллионы на могиле Tabula Rasa лишь за счет качества Ultima Online. Так и Дивайн – ему сыпались предложения выкупить не столько Trilobyte и Extreme Warfare, сколько права на The 7th Guest. В декабре несколько высокопоставленных лиц из Midway Games – среди них сам Эд Бун! – даже прилетели в Мидфорд и поговорили с каждым сотрудником. Тогда казалось, что сделка вполне может состояться, поскольку Midway очень хотела попасть на быстрорастущий рынок PC. Чикагский издатель тормозил с ответом, а тем временем люди третий месяц сидели без денег. Дивайн попробовал запросить временное финансирование у Пола Аллена с расчетом на возврат денег после продажи студии, но получил отказ. В январе пришли последние счета за электричество и интернет. 2 февраля 1998 года Грэм Дивайн и офис-менеджер Диана Мозес, та самая официантка из пивбара в Джексонвилле, в последний раз выключили свет и навсегда заперли двери студии Trilobyte.

Но на этом история Роба и Грэма не заканчивается. Каждый пошел своей дорогой, и у каждого она сложилась вполне успешно. Дивайн устроился на работу в id Software, где занимался дизайном Quake 3 и впоследствии програмировал DOOM 3 (кстати, в качестве сценариста он привлек Мэтью Костелло, с которым работал над сюжетом The 7th Guest). В августе 2003-го он перешел в Ensemble Studios, помогал программировать трехмерный движок Age of Empires III, затем писал сценарий для Halo Wars – в общем, развлекался по-всякому. В 2009 году Грэма, видного энтузиаста Mac-комьюнити, пригласили возглавить отдел игр для iPhone в Apple. Он, правда, занимался не столько играми, сколько оптимизацией платформы для игровых нужд. Двух лет ему хватило, чтобы пресытиться работой на «яблочную» корпорацию, и он основал свою собственную студию GRL Games для разработки игр под эту платформу. За прошедшие полтора года его маленькая команда выпустила несколько азартных игр для AppStore и Clandestiny для Mac AppStore.

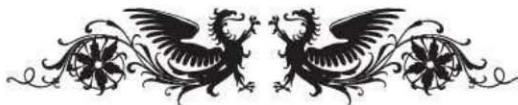
Уйдя из Trilobyte в декабре 1996-го, Ландерос и Уилер основали собственную компанию, Aftermath Media, и начали искать издательство, которое согласится выпустить Tender Loving. Care. – фактически готовое интерактивное кино. Но никто почему-то не заинтересовался многомиллионным проектом с оскароносным актером. В итоге пришлось нанять менеджеров по продажам и пытаться продавать диск дистрибуторам самостоятельно. Эта затея не окупилась, и Роб решил пойти на второй заход: договорившись с DVD International, он нанял программистов, которые разработали оболочку для запуска на бытовых DVD-проигрывателях. Продукт получил кучу наград от различных ассоциаций, но два миллиона долларов отбить оказалось неспособен, несмотря на то, что TLC распространяли везде, где продавалось хоть что-нибудь на DVD. Эта версия заметно лучше по качеству, чем оригинал на CD.

Прибыль оказалась невелика, но по крайней мере, у Роба появился партнер. Он предложил DVD International сделать еще один проект в таком же духе, но сильно попроще и подешевле. Так в 2001 году появилась по-своему гениальная Point of View (см. врезку), которая тоже обернулась финансовой неудачей. После этого Роб надолго ушел в веб-дизайн, в котором поднаторел во время работы над PoV, и лишь восемь лет спустя вернулся в игровую индустрию, выкупив у Грэма Trilobyte.

Вместе с возрожденной студией Ландеросу достались права на The 7th Guest и The 11th Hour (лишь Clandestiny Дивайн оставил себе). Объединив активы Trilobyte и Aftermath Media, Роб планомерно переиздает былые хиты на PC и Macintosh и портирует их на мобильные платформы. Уже вышли «Седьмой гость» и TLC на iOS, туда же готовятся попасть «Одиннадцатый час» и PoV. И – что особенно важно – в стенах студии ведутся работы над третьей частью головоломного хоррора!

Об этом и многом другом вам расскажет вторая часть интервью с Грэром Дивайном и Робом Ландеросом.





ИНТЕРВЬЮ

РОБ ЛАНДЕРОС

арт-директор Cinemaware, основатель Trilobyte Games, основатель Aftermath Media

THE 7TH GUEST СТАЛ РОДОНАЧАЛЬНИКОМ ЖАНРА, КОТОРЫЙ ПРОДЕРЖАЛСЯ С ДЕСЯТОК ЛЕТ, ПРЕЖДЕ ЧЕМ ВЫРОДИТЬСЯ В НОВЫЙ ВИД РАЗВЛЕКАТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА: «НАРРАТИВНЫЕ ГОЛОВОЛОМКИ», БОЛЕЕ ИЗВЕСТНЫЙ КАК ПРИКЛЮЧЕНИЯ ДЛЯ КАЗУАЛОВ. ИЗДАТЕЛЬСТВА ВРОДЕ BIG FISH GAMES И ALAWAR СКАРМЛИВАЮТ ДОМОХОЗЯЙКАМ, ОФИСНЫМ РАБОТНИКАМ И ПЕНСИОНЕРАМ СОТНИ ТАКИХ ИГР ЕЖЕДНЕВНО. ПОЧЕМУ ВЫ НЕ ПОШЛИ ЭТОЙ ЖЕ ДОРОГОЙ?

После того, как я основал Aftermath, я перестал заниматься искусством и графикой. Я начал работать в сфере веб-разработок. Да, я видел, что происходит с рынком, он казался мне интересным, но по-настоящему я занялся им лишь с выходом iPhone. Вот тогда я и решил вернуться в строй, выкупив права на The 7th Guest и начав портирование игры под iOS. Собственно, выкупить пришлось лишь у Грэма, который тогда занимался играми в Apple, – он продал мне свою часть старой компании.

? Какая именно концовка The 11th Hour считается каноничной? Увидим ли мы Робин Моралес вновь?

Нет никаких «правильных» и «неправильных» решений. История изначально вела в тупик, нет смысла оправдываться и чего-то искать. В третьей части мы планируем сделать некоторые отсылки к истории «Одиннадцатого часа», предсказывая некоторые события из будущего.

? Третья часть The 7th Guest – это будет концепт The Collector, представленный ранее, или что-то совсем другое?

The 7th Guest 3 – это приквел, действие которого происходит до приключений Теда в заброшенном особняке. Приквел предстанет в различных формах и образах. Мы считаем, что особняк и Страф очень важны для фанатов, поэтому нет, это не «Коллекционер». Но хорошие идеи вовсе необязательно считать потерянными и забытыми. Смысл той игры был в представлении своего рода кукольного театра или даже фильма «нуар» с соответствующей стилистикой и открытым концом. Возможно, если мы изыщем средства, мы вернемся к этой теме.

? Есть ли шанс увидеть – а главное, услышать – Роберта Хиршбока в роли Генри Страфа?

Да, и эти шансы очень высоки. Работая с различными актерами, я понял, что Роберт Хиршбок – намного талантливее прочих.

? Говорят, вы планировали выпускать версию The 11th Hour для взрослых из-за некоторых альтернативных сцен. Прошло пятнадцать лет, теперь вы можете во всем признаться, мистер Ландерос – остались у вас те видеозаписи?

Признаюсь: было такое. Удивительно, что за это время индустрия не сдвинулась с места, публика все так же неодобрительно к некоторым формам искусства. Нет, самих видеозаписей у меня не осталось. У нас вообще не сохранилось исходников, мы портировали The 7th Guest на iPad практически наугад, движок был написан с абсолютного нуля.

? Вы видели этот фанатский проект, The 13th Doll?

Нет, не видел, но они связывались с нами несколько лет назад.

? Есть какие-нибудь серьезные планы на франшизу? Римейк или, например, фильм по The 7th Guest?

Скажем так: разные были предложения и сделки.



? У вас был не самый приятный опыт выхода на Кикстартер, но теперь, после всех этих историй успеха с Double Fine и Obsidian, поднимающих кучи денег, вы не думаете, что новой The 7th Guest не помешает крауд-фандинг? Чтобы начать кампанию, нужно провести тщательную работу, зная, что тебе остается лишь уповать на случай. Я ждал много лет, чтобы вернуться к играм, и не хочу рассчитывать на какие-то шансы – мне нужен хороший партнер. Может, я и не сделаю AAA-игру, но, по крайней мере, я сделаю качественную игру.

? Давайте поговорим о жанре интерактивного видео. Вещи, которые вы делали – TLC и PoV – обе отходят от мейнстрима. Это были серьезные взрослые произведения искусства, которые просто не смогли попасть в широкую аудиторию. Коль скоро вы владеете техникой разработки таких игр, почему бы не создать что-то популярное и не принести это в социальные сети и цифровые магазины?

Если честно, то не очень хочется. Мы обсуждали социальные элементы для внедрения в перевыпуск Tender. Loving. Care., но как-то без энтузиазма. Но все может быть – достаточно лишь одной простой идеи!

? Какие ваши творческие планы, мистер Ландерос?

Следующий релиз на iOS – это TLC, безусловно (Tender. Loving. Care. вышла в AppStore девятого октября – прим. ред.). Мы хотим тщательно подойти к этому вопросу, исследуя все возможности маркетинга и самой платформы. Если нам не придется вырезать слишком много контента и продажи будут достаточно успешны, мы займемся и портированием Point of View. **СИ**



Silent Hill 3



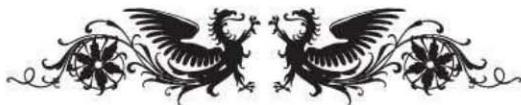
той осенью выходит долгожданный сиквел Silent Hill, полнометражной картины по мотивам культового цикла видеоигр. Следующей же весной исполняется десять лет игре, на сюжете которой основан новый фильм. События эти весьма знаменательные, и давайте же вспомним, за что нам так полюбилась Silent Hill 3 и почему спустя столько лет она по сей день для многих является любимой частью не только в рамках всего сериала, но и в жанре вообще.

Чем являлся третий Silent Hill? Для кого-то – просто отличной игрой, с которой началось знакомство с этим неоднозначным сериалом, созданным в качестве альтернативы разбушевавшегося во второй половине девяностых Resident Evil. Для других он был необычным продолжением предыдущей игры цикла, которая из-за своей, не побоюсь сказать, «мейнстримовости» подарила франчайзу огромнейшую популярность среди массовой публики. Мелодраматичная Silent Hill 2 с горькой историей любви в своем ядре позволила разработчикам из Team Silent перевести статус своего основного цикла игр из пускай и культового, но известного лишь в узких кругах, в самый настоящий высокобюджетный блокбастер. Но фанаты оригинала не разделяли восторгов неофитов, познакомившихся с сериалом лишь со второй части, ведь первый Silent Hill был совсем про дру-

▲ Благодаря динамическим текстурам в некоторых особо кошмарных сегментах игры все окружавшие Хизер стены «ышкали» и создавали крайне неприятный эффект присутствия чего-то зловещего.

гое. Там не было места соплям о потерянной любви и не было слашивых переживаний о том, из-за чего же эта любовь была погублена. Там отец потерял дочь, и он всеми силами старается её разыскать, попутно раскрывая совершенно жуткие подробности о городе, в котором она заточена.

Именно для поклонников первого Silent Hill третья часть стала настоящим подарком. Она – прямой сиквел первой части, а не мелодраматичное нечто по мотивам, которое Kopami продавала массам под цифрой 2. Здесь и герой – дочь протагониста из первой части, и игра похожим образом начинается после страшного сна, и пробуждение так же происходит в столовой, и злодейка тут руководит культом, желающим сформировать нового Бога, и фонарик тут играет важнейшую роль в геймплее и общем визуальном стиле игры, и рация трещит-взижит, и локации, и монстры, и, и, и... При этом она была достаточно самобытной, чтобы стоять отдельно от первой части, и не иметь ничего общего со второй, причем даже ни в графическом, ни в структурном плане. Для игры был с нуля написан совершенно новый движок, задействовавший возможности и ограничения PlayStation 2 совершенно по-новому, приведя разработчиков к абсолютно уникальным и занимательным дизайнерским решениям. SH3 не полагалась на туман, чтобы сделать город открытым для перемещения по нему, здесь в первую очередь царствовала тьма, первозданным способом борь-



ИМЕННО ДЛЯ ПОКЛОННИКОВ ПЕРВОГО SILENT HILL
ТРЕТЬЯ ЧАСТЬ СТАЛА НАСТОЯЩИМ ПОДАРКОМ.



бы с которой являлся ваш же фонарик, без которого теперь дела обстояли совсем-совсем худо. Да и о каком тумане может идти речь, если первая половина игры происходит вообще вне города, в честь которого она названа. Хотя, даже наконец-то наведавшись в сей славный городок, ситуация особо не изменится – вас по-прежнему будет преследовать тьма и все прилагающиеся к ней аксессуары. А все из-за того, что Silent Hill 3 была больше камерной игрой, нежели, как сейчас модно говорить, «опенворлдовой».

Когда речь заходит о Silent Hill 3, то в первую очередь вспоминается её героиня, и не только из-за того, что её лицо крупным планом запечатлено на обложке игры. Сюжеты каждой части цикла всегда крутились вокруг представленных в них протагонистов, но общие впечатления и ассоциации от каждой основной игры сериала были разными. Первый SH был больше про город и про его историю, второй – про группу персонажей, которые оказались в этом проклятом месте по тем или иным причинам, и разворачивающаяся перед играми драма Джеймса Сазерленда являлась лишь одной из историй, имевших место быть в городе. SH3 – про Хизер Мейсон, и ни про кого другого. Вы становитесь на место юной девушки, которая с багажом своих внутренних переживаний и проблем оказывается в крайне затруднительной ситуации, когда мир кругом пуст, и стены вокруг то и дело норовят покрыться гниющей, окровавленной или попросту обгоревшей плотью. Неясно, что настигнет её в первую очередь: кошмарные создания, рожденные окружившей её тьмою, или же личные трудности, которые в геометрической прогрессии становятся все тяжелее с каждой минутой развития сюжета.



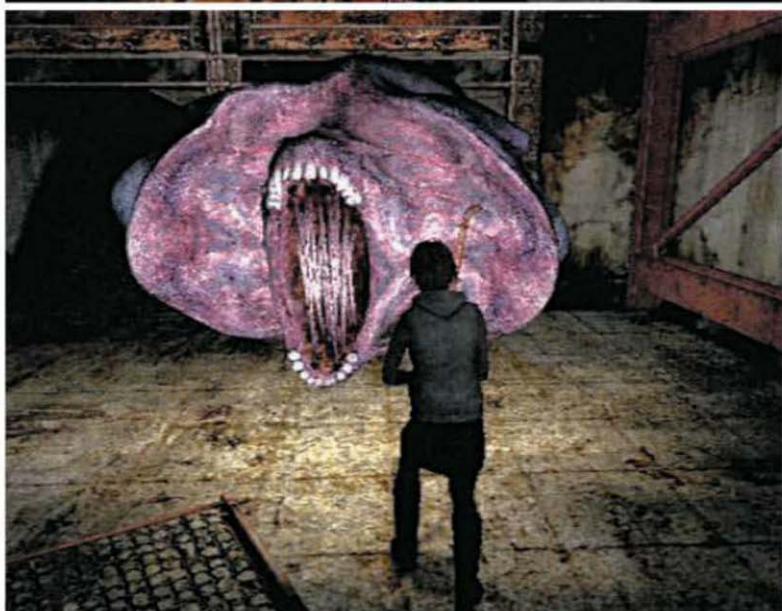
МУЗЫКАЛЬНОЕ НАСЛЕДИЕ

Для рекламы игры Konami сняла целый клип, где Хизер голосом Мэри Элизабет МакГлинн исполняет песню «You're Not Negg», которую, как и всю музыку к игре, написал её же продюсер Акира Ямаока. Позднее этот клип попал в одно из изданий Dance Dance Revolution в качестве полноценного уровня, а песня играла в конечных титрах первого фильма по мотивам сериала.

К слову, избранные композиции за авторством Ямаоки использовались как в первом, так и во втором фильме, где он числился композитором вместе с Джеффом Данной.

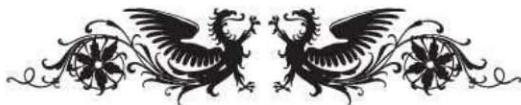


SILENT HILL 3 БЫЛА ПО-НАСТОЯЩЕМУ СТРАШНОЙ, ОТПУГИВАЮЩЕЙ,
В НЁЙ БЫЛО ЖУТКО ИГРАТЬ ПРИ ВЫКЛЮЧЕННОМ СВЕТЕ.



И трудности эти сказывались на игроке. Сюжет и мир игры представляли все более тревожными, все более зловещими и резкими. Если первая часть была просто туманной и мрачной, а вторая депрессивной и нагнетающей, то третья попросту представляла собой экскурс в самый настоящий ад. Она была по-настоящему страшной, отпугивающей, в ней было жутко играть при выключенном свете. Но хотелось, очень. Здешний интерфейс был значительно удобнее и прилизней по сравнению с предыдущими играми, здешние загадки были куда оправданнее и логичнее, и, наконец, картинка: визуально игра выглядела чудовищно в самом хорошем смысле этого слова. Высокополигональные модели персонажей, работа со светом и качественные динамические текстуры – разработчики поработали над каждой мелочью, чтобы по-настоящему испугать игроков, и оправдать приставку survival в описании жанра игры. Silent Hill 3 нужно было пережить, пережить вместе с Хизер, и пройти с ней весь этот путь до самого конца, словно держась за руку. Настолько сильной и личной была подача сюжета.

Странно только, что SH3 за такой подход кто-то даже умудрялся ругать. Причем среди этих людей были и соавторы Silent Hill 2, заявившие, что в SH2 не было злых и добрых, у каждого персонажа была своя чертовщина и своя мотивация, свои взгляды на ту жизнь, которая привела их в город, тогда как в SH3, по их мнению, четко обозначились темные и светлые стороны, а Клаудия – главный антагонист игры – и вовсе представлена как самое настоящее воплощение зла, дьявол во плоти, почти антихрист по-фон-Трилеровски. Но споры о неудачных фабулах были актуальны лишь тогда, девять с лишним лет назад, а сейчас мы и сами можем посмотреть, во что вылились эксперименты со всеми последовавшими играми сериала. Silent Hill 3 была настоящим шедевром игрового искусства, тогда как ни о Homecoming, ни об Origins такого никогда уже не скажешь.



И вот Silent Hill 3 пожаловал на большие экраны в виде Silent Hill: Revelation 3D, он же «Сайлент Хилл 2» в отечественном прокате. Первая картина, созданная усилиями режиссера Кристофа Гана («Братство волка», «Плачущий убийца») и сценариста Роджера Эвери («Бешеные псы», «Криминальное чтиво»), удостоилась в свое время звания лучшей экранизации видеогоры, и по сей день, шесть лет спустя после выхода, не была смешена сего пьедестала. К сожалению, ни режиссер, ни сценарист, несмотря на проявленный изначально энтузиазм, ко второму фильму отношения больше не имеют, но Майкл Бассетт, заменивший и того, и другого, постарался привлечь к съемочному процессу максимальное количество людей, поработавших над первым фильмом, дабы воспроизвести и приумножить успех предыдущей киноленты, причем как среди поклонников игрового сериала, так и тех, кому просто приглянулась предыдущая картина.

Бассетт, также как и Ган с Эвери, очень любит всю квадрологию Silent Hill, и с особым энтузиазмом отнесся к пре-продакшну фильма. На роль Хизер он устраивал целый отбор по заявкам публики, где поклонники игр и фильма сами предлагали кандидатуры юных актрис, а он по возможности старался связаться с наиболее часто упоминаемыми, дабы закрепить за одной из счастливниц столь трудную, но стоящую того роль. В результате воплощением Хизер в фильме стала юная австралийская актриса Аделаида Клеменс, раннее засветившаяся лишь в эпизодических ролях в сериалах «Большая волна» и «Обмань меня», он же «Теория лжи». На роль Винсента, одного из ключевых персонажей SH3, он пригласил Кита Хэрингтона, известного многим по роли Джона Сноу в «Игре престолов», телезранизации цикла романов «Песнь Льда и Огня» Джорджа Мартина. Причем Винсент, судя по всем опубликованным синопсисам и рекламным роликам, получил куда более важную для Хизер роль в фильме, заняв место её любовного интереса. Уместна ли в сюжете любовная линия на фоне всего происходящего вокруг Хизер ужаса – вопрос, ответ на который будет интересно проследить уже непосредственно за просмотром самого фильма, премьера которого должна состояться одновременно с поступлением этого номера журнала в продажу. **СИ**

SILENT HILL 3
БЫЛА И ОСТАЕТСЯ
ОДНИМ ИЗ ЭТАЛОННЫХ
ПРИМЕРОВ
ИГР КАК ИСКУССТВА.



▲ Кит Хэрингтон в роли Винсента.

▼ Клаудио – главную Бабу-Ягу – сыграла Керри-Энн Мосс, известная по трилогии «Матрица» и фильму «Помни».



▲ Любопытно, оправдывает ли Шон Бин в «Сайлент Хилле 2» свое прозвище «ходячий спойлер»? За ним давно уже закрепилась слава, что его герой обязательно умрет до конца фильма, а в первой картине он, как уже ни для кого не секрет, остался живее всех живых.

► Темная Алекса точно заглянет на пир.



▼ Медсестрички тоже вернутся, также как и...

► ...великий и ужасный Пирамидоголовый!





Сказки на ушко

РОДИВШИСЬ В НАЧАЛЕ 20-ГО ВЕКА В КАЧЕСТВЕ ТЕЛЕФОНОВ ДЛЯ ПРОСЛУШИВАНИЯ РАДИО, СЕГОДНЯ НАУШНИКИ СДЕЛАЛИСЬ ПРАКТИЧЕСКИ ГЛОБАЛЬНЫМ АКСЕССУАРОМ.

Примечательно, что до сих там и сям можно встретить высоколарное название наушников – «головные телефоны», что является дословным переводом английского «headphones». Технически концепция наших «головных телефонов» не меняется вот уже лет сто. Провод от источника, оголовье с парой чашек, в которых находятся две излучающие мембранны. Это классика, основы: наушники на электромагнитной тяге появились в 30-х, а о всяких беспроводных и арматурных потомках мы тоже обязательно поговорим чуть ниже.

В целом наушники можно разделить на две группы: домашнего и портативного применения. И хотя ничто не мешает вам пользоваться затычками дома или вырулить на улицу в гигантских «лопухах», сама жизнь укажет вам на сферу применения конкретной модели. Но и посматривать на технические спецификации тоже не помешает.

Самое главное в наушниках... нет – не частотный диапазон. Во всяком случае, те цифры, которые публикуются на коробке даже совсем дешевых моделей, якобы вторгаются как в инфра- так и в ультразвук. Там может быть начертано, например, «5 Гц – 35 кГц» – это из сказок барона Мюнхаузена и относить-



Верху Портативные наушники открытой конструкции Koss Porta Pro за небольшие деньги предлагают приличный звук.

ся к ним серьезно не имеет смысла. На класс и иерархию изделия укажет, как это ни банально прозвучит, его цена. Из технических же параметров следует обратить внимание на значения искажений. Наушники, у которых этот показатель превышает 0,2%, грозят владельцу простоватым, плебейским звуком.

Внешне наушники могут быть хоть громоздкими, хоть вкладышами, беспроводными – да вообще любыми, но при этом строго деляться по типу акустического оформления: либо открытого, либо закрытого типа.

В первом случае музыка будет слышна не только вам, но и окружающим. Соответственно, вашему вниманию также будет доступен веселый гомон вашего любимого дружного офиса или уютного многонационального метро. Зачем же нужно такое добро, спросите вы? Открытая конструкция обеспечивает лучшее звучание – более свободное, естественное и не такое «душное» как на наушниках закрытого типа. Словом, открытые хороши, но если круг их применения выходит за рамки прогулок в парке и личного помещения, то придется обращаться ко второму варианту.

Звукоизоляция здесь получится, что надо, да и звук можно найти непротивный, однако придется смириться с несколькими вещами. Если речь идет о наушниках с оголовьем, то в данном случае у него окажется более жесткая посадка, чем у открытых аналогов. Долго сидеть в них нельзя – наушники мощно сжимают и давят на чан: это связано с тем, что для обеспечения нужного баса необходимо как можно более плотное прилегание чашек к ушам. Если совсем замучаетесь, попробуйте промежуточный вариант – полузакрытого типа, правда таких выпускается не очень много. Годная фирма AKG любит такие наушники.

Следующий важный параметр – входное сопротивление наушников, измеряется в омах. По-хорошему, для точного уверенного мониторного звука оно должно быть повыше – больше 100 Ом уж точно. Другое дело, найдется ли у вас источник, который их раскачет должным образом? Портативной технике это не под силу, да и в домашних условиях, скорее всего, понадобится внешний усилитель. Хай-файная промышленность предлагает много разного – транзисторного и лампового – звука от ста долларов. Зато у вас появится компактный стереокомплект, который по степени погружения в музыку в состоянии конкурировать даже с напольными колонками! Для работы же от портативной техники (плееры, ноутбуки и т.д.) следует ориентироваться на сопротивление наушников в 16 – 32 Ом.

Как и с обычной акустикой, на способность создать приличное звуковое давление (т.е. громкость) влияет такой параметр как чувствительность (дБ). Чем он больше, тем менее «тумбами» являются ваши наушники. В этом секторе обычными являются значения от 100 дБ и выше.

Не все наушники являются пассивными электромагнитными излучателями. Редко, но бывает, что вместо электромагнитной системы используются альтернативные мембранны – ортодинамические, изодинамические и электростатические наушники. Принцип действия у них примерно схож – очень тонкая (микроны!) пленка, которая колеблется в электрическом поле высокого напряжения. Площадь излучения таких мембран значительно больше, чем у обычных динамических моделей, диффузоры которых редко превышали 40 мм в диаметре. Возможно они не так задиристо басят, как обычные динамические наушники, зато во всем остальном электростаты фирмы Stax играют просто божественно, с тончайшими деталями и минимумом искажений. Одна беда – это довольно дорогое удовольствие и их нельзя напрямую подключить к источнику: к наушникам полагается собственный усилитель, обеспечивающий их работу сверхвысоким напряжением.

Однако самой массовой альтернативой динамическим наушникам оказались арматурные модели, на которых мы подробно остановимся ниже. А пока несколько слов про модели со встроенной электроникой и питанием.

Во-первых, речь идет о встроенных системах шумоподавления. Принцип там следующий – встроенный микрофон замеряет спектр окружающей среды, далее электроника выделяет полосу с доминирующей амплитудой (например, гул самолета) и подмешивает в музыкальный сигнал эту же полосу на той же громкости, только в противофазе. Таким образом, паразитный шум «вычитается» из полезного сигнала. Эффективность работы подобных наушников зависит не только от совести производителя, но и от монотонности внешней звуковой помехи. В самолете по понятным причинам шумодав работает лучше; в поезде же или метро будет уже не так идеально. И это еще полбеды, что система отработает неточно и вы расслышите стук колес извне, она может сдуру придушить какую-то частоту на любимом треке. Хорошо, что некоторые наушники можно использовать двояко – в обычном, пассивном варианте, а можно при необходимости включить цепь шумоподавления.

Разумеется, что совсем не могут без источника питания беспроводные модели. Поскольку они работают на радиочастоте (как телефоны), ИК-канале либо протоколе Bluetooth, во всех случаях перед передачей звуковой сигнал будет дополнительно модулироваться – увы, с неизбежными потерями данных. Так что при всех удобствах – по качеству звучания это шаг назад по отношению к обычным моделям с кабелем. Хотя для тех, кто не признает ничего свыше MP3 с битрейтом 192 кбс – вполне сойдет.

Еще одно, куда более сомнительное «удобство» – компьютерные наушники с USB-штекером. Что это значит? В них установлена звуковая карта, и довольно плохонькая, судя по габаритам и общей цене за девайс, солидные фирмы с такими вариантами стараются не связываться – это территория производителей компьютерных мышек и клавиатур. Кроме того, надо будет не забывать в настройках скайпа или плеера выставлять USB-гарнитуру, чтобы не было конфликта из-за штатной карты в компьютере. И чтоб два раза не вставать в разговоре о странных изделиях «не для меломанов» – наушники с так называемым «многоканальным звуком». В принципе, даже в обычных наушниках не соблюдаются принцип настоящего стерео. Ведь в реальных условиях левое ухо слышит сигнал правого канала и наоборот. Многоканальные наушники, используя всякие честные и нечестные приемы задержек и обработки сигнала, усиливают эту неразбериху еще более. Словом, к достоверному звукоиспроизведению такие игрушки отношения не имеют и могут заинтересовать уж совсем юных зрителей. Если хотите реального 3D-звучка, а не синтетического маразма, поищите бинауральные стереозаписи, специально заточенные под воспроизведение на головных телефонах. На колонках не произойдет ничего особенного, а вот в наушниках вы будете



Вверху Наушники с системой шумоподавления Audio-Technica ATH-ANC7

Лева Арматурные наушники Ultimate Ears 18 Pro Custom с индивидуальной посадкой по слепку уха.

Справа Усилитель для наушников Musical Fidelity X-Can V3



Внизу Комплект усилителя и электростатических наушников Stax SRS 3170

вертеть головой из-за вполне реальных звуков и шорохов у вас за спиной.

Теперь рассмотрим основные типы форм-факторов наших подопечных.

К самым большим относятся полноразмерные, или, как еще часто говорят, «мониторного типа» – они полностью обхватывают ухо. Именно в них, как правило, сопротивление может достигать сотен ом, оснащены они массивным разъемом типа «джек» на 6,3 мм – стандарт для стационарной техники. Впрочем, как правило, этот штекер съемный, и внутри его, как в матрешке, сидит еще и мини-джек – на 3,5 мм. Оголовье в мониторных моделях исполнено от души – бежать-то с ним некуда: широкое, с амортизирующими элементами. Это самые тяжелые наушники из представленных, поэтому конструкторам надо постараться, чтобы грамотно распределить нагрузку на голову. Обратите внимание, как будет подводиться сигнал к чашкам, это влияет на удобство пользования. В классическом случае основной кабель раздваивается где-то в районе груди на два канала – и дальше каждый уже ведет к своей чашке. Нередко провод подводят только к одной из них, а для второй сигнал подается коротким отрезком через оголовье. Полезно, когда кабель делаются и вовсе съемным – так повышается надежность в местах соединения с чашкой при транспортировке.

На портативное использование нацелены накладные наушники. Они легче, универсальней, но и звучат в своей масце пожиже, хотя среди них имеются легендарные модели вроде Koss Porta Pro, за небольшие деньги предлагающие весьма приличный саунд. Малая масса чашек определяет и разнообразие оголовий. В таких наушниках можно уже не ограничиваться вертикальной дужкой, которая соединяет две чашечки наушников; встречаются и затылочная дужка, и крепление непосредственно на ушах.

А теперь самая многочисленная и самая мелкая в то же время группа – вставные наушники, или, как их в просторечье зовут, – «затычки». Надо бы сюда добавить еще, что и

самая загадочная: цены от сотен рублей до десяти и выше тысяч, а на внешнем виде это никак не сказывается, и людям ничего не понятно. Поскольку продаются такие наушники, как правило, запечатанными, так что толком проверить их до покупки не представляется возможным. Разве что, заказать такие же, «как у приятеля», предварительно хорошо их по-тестировав.

Про штатные затычки сказать особо нечего – ну лежат и лежат себе в комплектах к телефонам и плеерам. Если нравятся, пользуйтесь на здоровье, главное, чтобы в ушах держались, не выпадали. А вот тем, кто хочет выжать максимум хай-фая из своих гаджетов, можно лишь посоветовать заладывать в покупку сумму от сотни долларов и выше.

В секторе дорогих вставных наушников некогда довольно удачные динамические модели сегодня очень сильно потеснены арматурными моделями. Откуда такое название? Это что-то унесли со стройки? Нет, просто ключевой элемент подобного типа наушников – уравновешенный П-образный якорь (не морской, а электромагнитный) по-английски пишется как balanced armature. Вот вам, так сказать, и «головные телефоны арматурного типа». Подобная конструкция появилась довольно давно, практически наравне с обычными электромагнитными системами. Благодаря своему высокому



Вверху Мониторные наушники открытого типа AKG K701

Вверху Мониторные наушники закрытого типа Sennheiser HD 202



Слева Беспроводные Bluetooth-наушники Monster Beats by Dr. Dre Wireless

Внизу Арматурные наушники Klipsch Image X10



Внизу FiiO E7 - портативный усилитель для наушников со встроенным USB-DAC



КПД они широко использовались в слуховых аппаратах, но полоса воспроизведения была узковатой, и в мир высококлассного портативного аудио они попали относительно недавно – уже в 21 веке. Такие наушники легко отличить не только по серьезному ценнику, но и по удлиненному корпусу. В отличие от классики с неподвижным постоянным магнитом и катушкой на мембране, здесь мембранию колеблет этот самый якорь, вращающийся в переменном поле.

Звучание арматурных наушников несколько специфично. Требовательный слушатель может посетовать, что они склонны преувеличивать тихие звуки относительно громких и иногда звучат несколько сухо и стеклянно. Да и сами они весьма требовательны к тщательности посадки в ушном канале. Не будет герметичности – прощай бас напрочь, только скрежет и писк стоит. Но все-таки хорошего у арматур больше, чем плохого. Звучание наушников с уравновешенным якорем можно назвать претендующим на точность и аккуратность электростатических излучателей. Искажений действительно мало, и если все сделано как надо – музыка льется чисто. Изначально арматуры продвигали малоизвестные на потребительском рынке компании, пришедшие из профессионального сектора – Etymotic, Ultimate Ears, Shure. В связи с распространением айфонов, планшетов и прочих носимых аудио-видео источников ажиотажный спрос на качественный звук в наушниках давным-давно превысил прошлые рекорды портативного «соневского» кассетника Walkman. Сегодня и Sony самые свои дорогие затычки строят многоголосными, с использованием арматурной технологии. Нашлось место и для персонального High-End. Например, Ultimate Ears помимо штатных моделей предлагает индивидуальные модели по персональным слепкам ваших ушных раковин. Друзья, конечно, не смогут их оценить, зато вы получаете практически идеальные головные телефоны.

В целом тема с наушниками оказалась настолько благодатной, что сюда подтянулись даже производители акустики – например Klipsch, JBL или B&W. Намерения их понятны – репутация и звукоинженеры имеются, остальное – выгодное дело: сравните затраты на производство и логистическое обеспечение двух колонок за 15 тысяч рублей и двух коробочек с наушниками на ту же сумму. Ну а нам, потребителям, тоже неплохо от появления новых игроков: будет больше конкурентов – будет шире предложение, и точнее попадание в ожидания. Так что провод вам в честь, наушник вам в череп – наслаждайтесь! **СИ**

180 р. за номер, включая доставку!

Нас часто спрашивают:

«В чем преимущество подписки?»

ВО-ПЕРВЫХ, это выгодно. Потерявшие совесть распространители не стесняются продавать журнал за 300 рублей и выше. **ВО-ВТОРЫХ**, это удобно. Не надо искать журнал в продаже и бояться проморгать момент, когда весь тираж уже разберут. **В-ТРЕТЬИХ**, журнал самовывозом вам обойдется всего в 135 рублей (только в нашем московском офисе)!



подписку
можно оформить
на нашем сайте

<http://shop.glc.ru>



ИГРЫ КАК ИСКУССТВО

СТРАНА ИГР

PLAYSTATION XBOX NINTENDO WINDOWS

ПОДПИСКА

6 месяцев: **1194 р.**
12 месяцев: **2149 р.**

ПОДАРОК



ВАЖНО!

Вы можете заказать на shop.glc.ru один конкретный номер – как новый, так и старый. Если вы случайно пропустили какой-то выпуск «СИ», обратитесь к нашим менеджерам, они помогут.

По всем вопросам, связанным с оформлением подписки, обращайтесь по телефону и пишите на электронный адрес

8 (800) 200-3-999 (бесплатно)
subscribe@glc.ru



Hardware NEWS



NVIDIA ПОПОЛНЯЕТ ШЕСТУЮ СЕРИЮ GEFORCE МОДЕЛЯМИ GTX 660 И GTX 650 С МОЩНОЙ АРХИТЕКТУРОЙ И ПРИВЛЕКАТЕЛЬНЫМИ РАСЦЕНКАМИ.

Как и вся серия видеокарт GeForce, GTX 660 построена на архитектуре Kepler, по сравнению с версией Ti количество потоковых процессоров сократилось с 1344 до 960, тогда как поголовье текстурных блоков снизилось с 122 до 80 единиц, численность ROP-блоков осталась прежней (24 штуки). В остальном цифры схожи (ширина шины памяти, ее частота) за одним исключением, которое позволяет сократить отставание: скорость ядра увеличена на 65 МГц и составляет 980 МГц. Как вы знаете, старшие карты способны автоматически разгонять ядро, и в данном случае Ti-модификацию новичок обходит в турбо-режиме GPU трудится на частоте 1033 МГц против прежних 980 МГц. Стандартное количество памяти – 2 Гбайт, а TDP не превышает 140 Вт. Партнеры NVIDIA, как это водится, отошли от прописанных стандартов и представили прокачанные модификации с фирменными системами охлаждения.

Подобный тюнинг не обошел и GeForce GTX 650, правда, стоит понимать, что это уже фрукт совсем другого рода: число потоковых процессоров, текстурных блоков и ROP снизилось до 384/32/16 соответственно. Да и памяти «крыльшки» подрезали, отныне ширина шины и частота планок равны 128 бит/5000 МГц, и ядро, в свою очередь, работает на крейсерской скорости 1058 МГц.

Ориентировочная цена старшей модели – \$230, младшей – \$110. Интересные решения с поддержкой Adaptive V-Sync, TXAA и прочих бонусов по привлекательной стоимости.

ЭФФЕКТ КЕПЛЕРА

Линия GeForce GTX 660 и GeForce GTX 650



ЕЩЕ НЕДАВНО ENERMAX ПРЕДСТАВЛЯЛА СВОИ ПЕРВЫЕ ПРОЦЕССОРНЫЕ КУЛЕРЫ И ВОТ КОМПАНИЯ ПРОДОЛЖАЕТ ЭКСПАНСИЮ И ЗНАКОМИТ НАС С СЕМЕЙСТВОМ СИСТЕМ ВОДЯНОГО ОХЛАЖДЕНИЯ ДЛЯ ЦЕНТРАЛЬНОГО ПРОЦЕССОРА.

ELC-серия включает три модели, главной фишкой которых является усовершенствованный сердечник Quad-Shunt Channel с патентованным дизайном. В случае с жидкостным охлаждением мы встречаемся с ограничением физического свойства, которое ведет нас к теории «пограничного слоя», когда часть жидкости образует постоянный слой ламинарного потока внутри сердечника, снижающего эффективность охлаждения. Использование четырехканальной системы позволило нивелировать данное ограничение и оптимизировать поток жидкости внутри водоблока. Все модели оснащаются вентиляторами с функцией Tri-Cooling, суть которой довольно проста: пользователь может выбрать один из трех режимов работы, например, хотим тишину, включаем профиль Silent, и скорость ограничена 1500 об/мин. Нужен разгон – переводим в Overclock и раскручиваем лопасти до 2200 об/мин.

Модели ELC120-TB и ELC120-TA отличаются лишь наличием подсветки вентилятора в одной и отсутствием в другой, тогда как ELC240 получила больший по площади радиатор с парой вентиляторов. Новинки являются закрытыми системами с предустановленным хладагентом, с использованием керамических подшипников в конструкции помпы и надежных FEP-трубок (Fluorinated ethylene propylene). СВО от Enermax совместимы с процессорами Intel и AMD. Младшая серия доступна по цене \$100, старшая – \$125.

ПРАКТИЧНО, ДОЛГОВЕЧНО И ДОСТУПНО Рассебль мощных СВО от ENERMAX

НОВОЙ WINDOWS НОВУЮ КЛАВИАТУРУ!

Эргономичная клавиатура от Microsoft

ВЫПУСК WINDOWS 8 – ОТЛИЧНЫЙ ПОВОД ДЛЯ ОБНОВЛЕНИЯ ПЕРИФЕРИИ, КОТОРОЙ ТАК СЛАВИТСЯ MICROSOFT, ХОТЯ И НЕ ЧАСТО БАЛУЕТ НАС НОВИНКАМИ В ПОСЛЕДНЕЕ ВРЕМЯ. SCULPT COMFORT KEYBOARD – ПЕРВАЯ КЛАВИАТУРА С РАЗДЕЛЕННОЙ КЛАВИШЕЙ ПРОБЕЛА.

Согласно некоторым Интернет-исследованиям, 90% пользователей при наборе текста жмут на правую часть пробела правым же большим пальцем, и получается, что левая половинка зря занимает место. Довольно интересное явление. Например, автор этих строк нажимает на пробел исключительно левым большим пальцем, а вы? Но вернемся к исследованию. Третьей наиболее популярной клавишей среди пользователей оказалась Backspace (второе место досталось лигатуре «Е» или «У» в русской рас-

кладке). Не долго размышляя, в Microsoft функцию Backspace продублировали, и досталась она левой половинке. Насколько такой подход удачен, покажут тесты и популярность модели.

Далее по списку следующие особенности, среди которых дизайн Contour Curve – корпус клавиатуры выполнен в форме волны, которая мягко разделяется алфавитным блоком на две части. Нечто подобное уже практиковалось самой Microsoft. Функциональный блок клавиш претерпел лишь одно изменение: его «заузили» примерно вдвое. Ожидаемо модель снабжена



дополнительными клавишами быстрого доступа к ключевым функциям Windows 8. Вместе с клавиатурой пользователь получает эргономичную подставку под запястья и USB-передатчик, через который она связывается с компьютером.

Оценена Sculpt Comfort Keyboard в \$60.

ПАРОВОЗИК «СОЛНЫШКО»

ЭКЗОТИЧЕСКИЙ КОРПУС PC-[SKO] OT LIAN LI

КОМПАНИИ LIAN LI НЕ ЧУЖДЫ ЭКСПЕРИМЕНТЫ, МОДЕЛЬНЫЙ РЯД ВКЛЮЧАЕТ ШИРОКИЙ АССОРТИМЕНТ КОМПЬЮТЕРНЫХ КОРПУСОВ, А В АРХИВЕ МОЖНО НАЙТИ АЛЮМИНИЕВЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ СТОЛЫ И ДАЖЕ КОРПУС ДЛЯ ХВОЙ 360, ОДНАКО ТАКОГО МЫ ЕЩЕ НЕ ВИДЕЛИ, КОРПУС В ВИДЕ ПАРОВОЗА – ЭТО ЧТО-ТО НОВЕНЬКОЕ!

PC-CK101 – полноценная основа для построения компьютерной системы, в качестве материала традиционно используется алюминий. Lian Li позиционирует корпус как Mini Tower, совместимый с системными платами форм-фактора Mini-ITX. Внутри «паровоза» можно установить оптический привод, но только Slim-версии, один 3.5- или 2.5-дюймовый жесткий диск. О возможности использования карт расширения придется забыть, так что при выборе платформы лучше подобрать такую, в которой будет и графика, и Wi-Fi, и прочие радости. Искать источник питания стандарта SXF самим не придется, комплект поставки включает блок питания FSP мощностью 300 Вт. Среди интерфейсов присутствуют два порта USB 3.0.

Высота процессорного кулера может достигать 110 мм. Размер замысловатой конструкции равен 185x258x515 мм, а вес – 4.1 кг. Стандартная версия включает компактную подставку под паровоз, тогда как Premium-модель разжилась дополнительными подставками с рельсами и моторчиком, благодаря которому можно привести конструкцию в движение. За подобные радости придется выложить \$380, кто готов обойтись без них, смогут сэкономить, потратив \$230.

АЛЮМИНИЕВЫЙ И ХВОСТАТЫЙ

ДИЗАЙНЕРСКАЯ МЫШЬ TT ESPORTS LEVEL 10 M

ДИЗАЙНЕРСКИЙ ОТДЕЛ BMW УЖЕ НЕ РАЗ ЗАСВЕТИЛСЯ В ИТ-СФЕРЕ С РАЗНЫМИ ПАРТНЕРАМИ, НО В ПОСЛЕДНЕЕ ВРЕМЯ МЫ НАБЛЮДАЕМ ПРОДУКТИВНЫЙ ТАНДЕМ С ТАЙВАНЬСКОЙ THERMALTAKE, ВКЛЮЧАЯ ЕЕ ОТДЕЛЕНИЕ TT ESPORTS, ОТВЕЧАЮЩЕЕ ЗА ВЫПУСК ИГРОВОЙ ПЕРИФЕРИИ И АКСЕССУАРОВ.

Плодом совместной разработки стала оптическая мышь с лазерной подсветкой Level 10 M. Внешний вид мыши однозначно привлекает внимание. В первую очередь своей неординарностью. В основе же корпуса лежит честный алюминий.

Особенностью мыши стал настраиваемый корпус, например, можно регулировать высоту задней части и наклон, неплохо для начала. На правой основной кнопке находится четырехуровневый индикатор чувствительности сенсора, на левой – подсвеченная зона, колесо прокрутки также обладает индивидуальной подсветкой, как и вентиляционные отверстия в левой части корпуса. Доступно семь цветов, настраивать все источники можно персонально. Справа и слева находятся по паре клавиш, однако второй стороне повезло больше, там вы найдете стик, позволяющий менять чувствительность сенсора и переключать профили. Интересно, что передняя часть снабжена островком, который играет роль своеобразной подставки для USB-кабеля. Память Level 10 M способна вместить до пяти профилей, чувствительность сенсора регулируется в диапазоне от 50 до 8200 фпс.

Вместе с мышкой пользователь получит сумочку для нее, шестигранник для подстройки корпуса и диск с ПО с некоторым количеством промо-бумажек в комплекте. Доступны версии с разной окраской, ориентировочная цена – \$100.



MSI МОЖНО НАЗВАТЬ ПИОНЕРОМ ПО ПРОДВИЖЕНИЮ THUNDERBOLT НА РЫНОК ПК, И ЯРКОЕ ТОМУ ДОКАЗАТЕЛЬСТВО – ПЛАТА Z77A-G45 С ПРИСТАВКОЙ THUNDERBOLT.

Компания не поспутилась на комплектацию и возможности платы, так Z77A-G45 получила в свое распоряжение высококачественные и надежные компоненты Military Class III, включающие дроссели SFC и твердотельные конденсаторы, сертифицированные на соответствие строгому стандарту MIL-STD-810G. Толщина позолоты PS/2 и пары USB-портов увеличили до 30 мкм, что призвано повысить надежность связи игровой периферии с системой, а технология APS позволит снизить энергопотребление за счет интеллектуального переключения фаз питания.

Если говорить более предметно, то плата построена на чипсете Z77 Express и совместима с процессорами под LGA1155. Предусмотрено четыре DIMM-разъема под DDR3-память с частотой до 2800 МГц, три полноразмерных PCIE x16 3.0 и еще четыре PCIE x1 2.0. Дисковая подсистема включает два SATA 3.0 и четыре SATA 2.0. Панель ввода/вывода насчитывает четыре USB 2.0 и два USB 3.0, кнопку сброса настроек BIOS, аудиоразъемы, D-Sub, HDMI и тот самый желанный Thunderbolt.

Напомним, что стандарт Thunderbolt обеспечивает пропускную способность на уровне 10 Гбит/с, что чуть более чем в два раза больше по сравнению с USB 3.0 (4.8 Гбит/с). Конечно, периферию найти проблематично, но можно, ну а придумать задачи для того, чтобы загрузить пропускную способность, труда не составит – организация web-хранилища, обработка фотографий и видео...

ВЕК СВЕРХВЫСОКОЙ ЧЕТКОСТИ

27-ДЮЙМОВЫЙ VIEWSONIC С РАЗРЕШЕНИЕМ 2560x1440

VIEWSONIC ВЫПУСТИЛА НОВЫЙ 27-ДЮЙМОВЫЙ ШИРОКОЭКРАННЫЙ ДИСПЛЕЙ С LED-ПОДСВЕТКОЙ – VP2770-LED. КЛЮЧЕВЫМИ ОСОБЕННОСТЯМИ МОДЕЛИ СТАЛИ ВЫСОКОЕ РАЗРЕШЕНИЕ 2560x1440 ПИКСЕЛЕЙ И ПОДДЕРЖКА ОТРАБОЖЕНИЯ ДО 1.07 МЛРД ЦВЕТОВ, ДОСТИГНУТЫЕ БЛАГОДАРЯ ТЕХНОЛОГИИ SUPERCLEAR И ИСПОЛЬЗОВАНИЮ IPS-МАТРИЦЫ.

Конечно, этот монитор позиционируют для всяких серьезных людей, но что они понимают? Современные видеокарты (в дуэте уж точно) способны переварить подобные разрешения с легкостью, ну а кто не хочет насладиться сверхвысокой четкостью картинки? VP2770-LED использует 10-бит для передачи цвета, что существенно увеличило цветовой охват, выбор же в пользу IPS обеспечивает углы обзора 178 градусов как по вертикали, так и по горизонтали. Яркость матрицы составляет 300 кд/м², контрастность – 1000:1, динамический показатель достигает 20 000 000:1. Благодаря удобной подставке, монитор можно использовать как в горизонтальном режиме, так и в портретном, есть возможность поворачивать дисплей на 360 градусов и менять его высоту, равно как и угол наклона. Конечно, время отклика не столь велико, как хотелось бы, но составляет вполне сносные 12 мс. VP2770-LED оснащен как цифровыми разъемами, так и аналоговыми: HDMI 1.4, DisplayPort 1.2, DVI-D и D-Sub. Кроме этого есть два USB 2.0, два USB 3.0 и аудиовыходы. Размеры дисплея с подставкой – 642.6x464.8x348 мм, вес – 8.5 кг. Без подставки монитор весит значительно меньше, всего 5.8 кг. При желании его можно поставить на стену или крепление, благо есть поддержка VESA. Стоимость находится на вполне разумной отметке \$800.

ИСТИННЫЙ ПЕРВОПРОХОДЦЕЙ

MSI Z77A-G45: ПЕРВАЯ В МИРЕ ПЛАТА С THUNDERBOLT



Большая картинка

ТЕСТИРОВАНИЕ ПРОЕКТОРОВ ДЛЯ ДОМАШНЕГО КИНОТЕАТРА

СПИСОК ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ:

BenQ W7000
Epson EH-TW9000
JVC DLA-X30
Mitsubishi HC3200

Panasonic PT-AE7000EA
Runc LS-1
Sony VPL-HW30ES

K

огда возникает необходимость получить изображение по-настоящему большого размера, проектор становится практически безальтернативным решением. Нельзя сказать, что стоимость хорошего кинотеатрального проектора невысока, но стоимость телевизора с диагональю экрана 80-150" получится многократно выше. А проектор при этом без проблем даст и 200", было бы где повесить такой экран.

БОЛЬШИЕ ЦИФРЫ

Яркость проектора – основной показатель, определяющий то, насколько он будет чувствителен к условиям освещенности помещения. Проекторы с яркостью 2000 люмен и выше вполне реально использовать в помещении с включенным искусственным светом и при нейром дневном свете. Столь высокими показателями обладают далеко не все проекторы для домашнего кинотеатра, поскольку предполагается, что просмотр будет происходить в полностью затемненной комнате. А для этого вполне достаточно яркости 500-1000 Лм. При этом в проекторе мощностью 2000 Лм и больше экономичный режим лампы обычно обеспечивает яркость порядка 600-900 Лм, что прекрасно подходит для работы в полностью затемненном помещении. Большинство современных домашних проекторов вписываются в коридор 1000-2000 Лм.

Значения яркости проекторов обычно измеряются по методике ANSI, и паспортные цифры более-менее точно отражают реальное положение дел. К сожалению, того же нельзя сказать о контрасте. С момента, когда появились технологии динамического контраста, производители начали давать данные, измеренные в крайних состояниях освещенности, которые не имеют какой-либо практической ценности, кроме способности впечатлять не сильно продвинутых покупателей. Реальный контраст проектора при этом остается равен контрасту, который обеспечивается матрицей, а динамический режим можно рассматривать лишь как возможный бонус. Тем более что если динамическая диафрагма срабатывает недостаточно быстро, проще будет ее отключить, чем терпеть заметные скачки яркости, возникающие при смене освещенности сцен фильма.

Повлиять на яркость и контрастность картинки можно путем подбора проекционного экрана. Светоусиливающие экраны способны увеличивать яркость картинки, сокращая углы обзора (примерно как на мониторе с TN-матрицей). Высококонтрастные полотна имеют серый цвет, они снижают яркость до 80% от номинальной, но при этом увеличивают степень контраста.

ЛИНЗЫ – ЭТО ВАЖНО

Объектив проектора – штука весьма сложная. Не будем грузить разными параметрами и терминами, обратим внимание на основные характеристики, тем более что в Интернете полно простых и удобных в использовании «проекционных калькуляторов». Чтобы понять, впишется ли проектор в вашу комнату, достаточно выбрать модель и задать один из параметров – дистанцию до экрана или желаемый размер

картинки. Оптическое масштабирование (Zoom) позволяет менять дистанцию от проектора до экрана (либо менять размер картинки, в случае если проектор неподвижен).

Помимо соотношения «дистанция/размер изображения» весьма полезно наличие возможности сдвига объектива (Lens Shift), это дает возможность устанавливать проектор не строго напротив экрана, а с вертикальным и/или горизонтальным смещением.

ОТКУДА БЕРЕТСЯ КАРТИНКА?

Существуют три проекционные технологии формирования изображения: LCD, DLP и LCOS.

LCD, а точнее говоря, трехматричная 3LCD-технология, некоторое время назад существенно отставала от прочих по показателю контраста, но в новых моделях эти проблемы успешно решены. 3LCD-технология обычно обеспечивает чуть более яркую картинку, чем проекторы других технологий с аналогичной паспортной яркостью.

LCOS – это еще одна технология, использующая 3 ЖК-матрицы, но другой принцип управления световым потоком сделал эту технологию изначально лидирующей в плане уровня контраста. Яркость современных LCOS-проекторов обычно ограничена уровнем 1000-1300 Лм. Данная технология имеет два коммерческих названия: D-ILA и SXRD, используемые компаниями JVC и Sony соответственно.

DLP – единственная технология, имеющая один активный элемент формирования изображения. Микрорезервный чип создает несколько изображений, соответствующих цветам вращающегося цветофильтра (цветового колеса). Таким образом, картинка, отображаемая на экране, фактически состоит из трех или более последовательных вспышек различных цветов. Инертность зрительного аппарата человека приводит к тому, что на экране мы видим единую полноцветную картинку. При кажущемся несовершенстве технологии имеет неплохой потенциал. Так, например, есть возможность использования цветофильтров более чем трех основных цветов, что способно обеспечить более глубокую и точную цветопередачу. При работе в 3D-режиме затворные очки используют технологию DLP Link, синхронизируясь непосредственно от вспышек, которыми формируется изображение. Благодаря этому синхронизация не нарушается ни при включении люминесцентных ламп, ни при работе ИК-пульта ДУ. Еще одно исключительное свойство 3D-технологии DLP Link – отсутствие перекрестных помех.

СЧИТАЕМ ДЕНЬГИ

Качественный кинотеатральный проектор – удовольствие не-дешевое. Несколько лет назад хороший аппарат можно было купить за 80-120 тысяч рублей, теперь же большинство моделей сконцентрировалось в сегменте от 150 тысяч и выше. Плюс к этому надо будет купить экран. Стоимость хорошей по качеству недорогой модели варьируется от 5 до 15 тысяч рублей, в зависимости от размера и конструкции. Верхний предел стоимости практически не ограничен, особенно если речь идет о моторизированных моделях. Еще одна возможная статья расходов – замена лампы проектора. Она, увы, не вечна и имеет ресурс от 2 до 5 тысяч часов, в зависимости от модели. Если вы планируете смотреть кино один-два вечера в неделю, то можете не обращать внимания на эту цифру, если же предполагается достаточно регулярное использование проектора, по нескольку часов в день, стоит вооружиться калькулятором, чтобы прикинуть, на сколько лет хватит лампы в выбранной вами модели проектора. Средняя стоимость лампы составляет 10-15 тысяч рублей.



ЛУЧШАЯ ПОКУПКА

9

OLEKA

BENO W7000

Это первый Full HD проектор BenQ, имеющий поддержку 3D. При этом он имеет высокую яркость и демонстрирует-solidный диапазон сдвига объектива в обоих направлениях, что несколько лет назад было практически нереально для проектора, созданного на основе DLP-технологии. Сдвиг объектива осуществляется с помощью джойстика, точность позиционирования высокая, да и в целом такое управление удобнее, чем традиционный механизм сдвига объектива с двумя колесиками. Диаметр линзы невелик, похоже даже на то, что в нашем тесте BenQ W7000 обладает самым маленьким «глазом». Однако не будем спешить с выводами.

Включаем HD-видео, смотрим. Качество оптической системы оказалось исключительно высоким, четкость изображения не уступает лучшим и куда более дорогим моделям теста. Даже при отключенных системах повышения четкости картинка исключительно детальная. Наиболее точная цветопередача получается в режиме кино, а с помощью ручных настроек цвета проектор можно откалибровать до идеального цветового баланса. Цвета заметно сочнее и насыщеннее, чем у 3LCD-моделей.

При просмотре в частично освещенном помещении изображение не вызывает никаких претензий. При полном затемнении становится заметно, что по контрасту W7000 немного проигрывает другим участникам теста, но нельзя назвать это отличие значительным. Динамическая диафрагма нетороплива и несколько шумновата в работе. Ее мы отключили почти сразу, и картина это совсем не испортила.

3D-режим является сильной стороной W7000. Даже в самых сложных сценах мы не заметили и намека на перекрестные помехи, изображение выглядит цельно, не расслаивается, мерцание едва ли не ниже, чем у лучших конкурентов, яркость достаточная. Единственный недостаток в плане работы 3D – это отсутствие встроенного 2D/3D-конвертера.



Тип: DLP
Поддержка 3D: есть
Яркость: 2000 Лм
Контраст: 50000:1
(динамический)
Оптическое
масштабирование: 1.1x
Сдвиг линз: вертикально
±100%, горизонтальный

Срок службы лампы: 2000/2500 ч
Уровень шума: 33/28 дБ
Входы: 2x HDMI, компонентный, VGA, S-Video, композитный
Дополнительные интерфейсы: USB, 12 В триггер, RS232
Габариты: 428х145х317 мм
Вес: 6.7 кг



Тип:	SLCD
Поддержка 3D:	есть
Яркость:	2400 Лм
Контраст:	20000:1 (динамический)
Оптическое масштабирование:	2.1x
Сдвиг линз:	вертикальный ±96%, горизонтальный ± 47%
Срок службы лампы:	4000/5000 ч
Уровень шума:	22 дБ
Входы:	2x HDMI, компонентный, VGA, композитный
Дополнительные интерфейсы:	порт для эмиттера 3D, 12 В триплер, RS232
Габариты:	446x140x395 мм
Вес:	8.15 кг



8

ОЦЕНКА

цена: 150 000 руб.

JVC DLA-X30

D-ILA – дорогая технология, ставшая более-менее доступной сравнительно недавно, поэтому JVC DLA-X30 обладает многими признаками, характерными для моделей премиум-класса. Например, весьма большой корпус с бесшумной системой охлаждения, полностью моторизированные настройки оптики (с хорошим, кстати говоря, диапазоном регулировок) и встроенный 2D/3D-конвертор. Яркость этой модели составляет 1300 Лм, что тоже характерно для элитных кинотеатральных проекторов, устанавливаемых обычно в специально подготовленные помещения. JVC DLA-X30 создает отличное изображение в полной темноте и допускает лишь небольшую засветку при работе в 2D-режиме, а для 3D однозначно потребуется полное затемнение.

Картинка у JVC DLA-X30 очень четкая, с сочными, насыщенными цветами и высоким контрастом. Последнее достигается еще и благодаря характерной форме гамма-кривой, форсirующей черный цвет, но снижающей при этом разборчивость самых темных участков. К счастью, кривая поддается настройке. Ручная настройка позволяет от части компенсировать этот эффект, но и картинка при этом получается более светлой, отчего смотрится уже не столь контрастно, а черные полосы по краям кадра становятся чуть сероватыми.

Встроенные системы обработки изображения работают эффективно и корректно. Подавление шумов и увеличение четкости дают положительный результат даже при просмотре BD-дисков. Качество отображения 3D высокое, заметить перекрестные помехи можно только в самых сложных сценах, глубина картинки весьма убедительна. ИК-эмиттер используется внешний, комплект для 3D, состоящий из эмиттера и пары очков, покупается отдельно.



ВНЕ КОНКУРСА

8

ОЦЕНКА

цена: 49 000 руб.

MITSUBISHI HC3200

Поскольку наш тест состоит из моделей высокого класса качества, вне конкурса мы решили рассмотреть более дешевую модель. Mitsubishi HC3200 оказался вдвое дешевле BenQ W7000 и вчетверо дешевле Runco LS-1.

Данный проектор не поддерживает 3D. Отсутствие сдвига объектива ограничивает возможность свободной установки. Придется подстраиваться под возможности проектора, а не наоборот. Яркость и контраст заявлены не самые рекордные, дополнительных систем улучшения изображения нет, но, как показывает практика, далеко не всегда они оказываются востребованными. При этом в плюс можно отнести компактные размеры, малый вес, а также наличие 12-В триггера и интерфейса управления RS232, которыми обычно комплектуют более дорогие модели домашних проекторов.

Объектив проектора установлен таким образом, что сам аппарат находится ниже уровня картинки. Это позволяет либо установить его на журнальный столик перед местом просмотра, либо подвесить его под потолок. В обоих случаях есть возможность получить картинку на нужной высоте без трапецидальных искажений.

Первое, что приятно удивило в картинке, – достаточно приличный визуальный контраст. Он, конечно, не дотягивает до общего уровня нашего теста, но для бюджетной модели является более чем высоким. Цветопередача неплоха изначально, а калибровка позволяет заметно повысить ее качество. В условиях полного затемнения достаточно экономичного режима лампы, если же включить ее на полную мощность, можно позволить небольшую засветку помещения. Шум системы охлаждения при полной мощности хорошо слышен, но характер шума не раздражающий.

Из всех недостатков существенным можно назвать лишь отсутствие 3D, в остальном же Mitsubishi HC3200 не так уж сильно уступает другим участникам теста.

info**Тип:** D-ILA**Поддержка 3D:** есть**Яркость:** 1300 Лм**Контраст:** 50000:1 (натураильный)**Оптическое****масштабирование:** 2x**Сдвиг линз:** вертикальный ±80%,

горизонтальный ± 34%

Срок службы лампы: 3000 ч

(нормальный режим)

Уровень шума: 20 дБ**Входы:** 2x HDMI, компонентный**Дополнительные интерфейсы:**

порт для эмиттера 3D, 12 В

триггер, RS232, LAN, ИК

Габариты: 455x179x472 мм**Вес:** 14.9 кг**info****Тип:** DLP**Поддержка 3D:** нет**Яркость:** 1100 Лм**Контраст:** 2900:1 (статический)**Оптическое****масштабирование:** 1.5x**Сдвиг линз:** нет**Срок службы лампы:** 3000/5000 ч**Уровень шума:** 31/25 дБ**Входы:** HDMI, компонентный,

VGA, S-Video, композитный

Дополнительные интерфейсы:

12 В триггер, RS232

Габариты: 345x129x270 мм**Вес:** 3.6 кг



8

оценка

цена: 171 000 руб.

PANASONIC PT-AE7000EA

По своим характеристикам Panasonic PT-AE7000EA похож на Epson EH-TW9000, хотя близнецами их точно не назовешь. У Panasonic PT-AE7000EA выше заявленный уровень контраста, но при этом чуть ниже максимальная яркость. Оптика у 7000-го моторизирована, но имеет сравнительно небольшой горизонтальный сдвиг картинки. Изображение в 2D отличается высокой четкостью, умеренной, но точной цветопередачей и хорошим контрастом. По характеру картинки Panasonic и Epson действительно оказались похожи, но по совокупному впечатлению картинка Panasonic воспринимается более благородной за счет чуть более высокой четкости и чуть большего контраста. Дело в том, что проектор разрабатывался для студийного пост-продакшина, поэтому он имеет очень широкие возможности по работе с цветом и яркостью. Удобно реализована ручная настройка изображения, экран делится пополам, и можно наблюдать варианты до и после изменений.

Алгоритм улучшения отображения движения, интерполирующий дополнительные кадры, работает не только в 2D, как у Epson и JVC, но еще и в 3D, что однозначно идет на пользу любому трехмерному видео. Что немаловажно – данный алгоритм не вызывает задержек отображения видео, что можно наблюдать у конкурентов.

В самых сложных 3D-сценах можно заметить перекрестные помехи, но если не заострять на этом внимание, скорее всего, они останутся незамеченными. Благодаря мощной лампе яркость 3D-картинки получилась высокой. Эффект мерцания очков малозаметен и совершенно не напрягает при просмотре. Синхронизация обеспечивается встроенным эмиттером, но при желании можно подключить внешний.

На фоне коллег по тесту Panasonic PT-AE7000EA выделяется наличием трех HDMI-входов. Если вы выберете проектор на роль основного средства визуализации (а высокая яркость данной модели вполне это позволяет), дополнительный видеовход окажется совсем не лишним.

info

Тип: 3LCD
Поддержка 3D: есть
Яркость: 2000 Лм
Контраст: 30000:1 (динамический)
Оптическое масштабирование: 2x
Сдвиг линз: вертикальный ±100%, горизонтальный ± 26%

Срок службы лампы: 4000/5000 ч
Уровень шума: нет данных
Входы: 3x HDMI, компонентный, VGA, S-Video, композитный
Дополнительные интерфейсы: порт для эмиттера 3D, 12 В триггер, RS232
Габариты: 470x137x345 мм
Вес: 8.7 кг



9

оценка

цена: 209 000 руб.

RUNCOR LS-1

Обычно проекторы, выпускаемые под маркой Runcor, стоят от одного миллиона рублей и более. LS-1 – уникальная в своем роде «бюджетная» модель именитого бренда, выпускающего исключительно Hi-End. По этой причине сразу нужно обозначить два момента, которые являются прямым следствием премиального происхождения проектора. Во-первых, яркость Runcor LS-1 составляет всего 780 Лм, что автоматически исключает возможность использования проектора в частично освещенном помещении. А во-вторых, у него нет 3D-режима.

Однако есть у Runcor LS-1 свои уникальные плюсы. Так, например, объектив является сменным, и его можно подобрать соответственно размерам вашего помещения. При этом имеется возможность масштабирования и сдвига картинки. Дизайн у проектора весьма необычен, плюс имеется возможность кастомизации путем перекрашивания корпуса или нанесения на его крышки различных изображений. Если использовать короткофокусный объектив, такой проектор, украшенный изображениями героев фильмов или логотипом любой футбольной команды, можно красиво разместить на журнальном столике посреди гостиной.

Качество картинки ожидаемо высоко. При возможности профессиональной калибровки изображения никаких предпосылок к проведению подобной настройки мы не увидели. Стандартные пресеты дают потрясающе глубокую, насыщенную и точную цветопередачу. На фоне той картинки, которую показал Runcor LS-1, даже изображения JVC и Sony смотрятся скромно. Уровень контраста, который по паспорту едва ли не самый низкий в тесте, визуально таковым не воспринимается. Подобный эффект достигается не в последнюю очередь благодаря низкой яркости, которая даже в обычной комнате дает минимум паразитной засветки. Если вам нужен проектор для кино, обеспечьте хорошее затемнение, а Runcor LS-1 обеспечит идеальное качество изображения.

info

Тип: DLP
Поддержка 3D: нет
Яркость: 780 Лм
Контраст: 10000:1 (статический)
Оптическое масштабирование: 1.3x
Сдвиг линз: вертикальный ±60%, горизонтальный ± 25%
Срок службы лампы: 4000 ч

Уровень шума: нет данных
Входы: 2x HDMI, компонентный, VGA, S-Video, композитный
Дополнительные интерфейсы: 12 В триггер, RS232, ИК
Габариты: 455x200x530 мм
Вес: 10.5 кг



8

ОЦЕНКА

цена: 155 000 руб.

SONY VPL-HW30ES

Компания Sony, вслед за JVC, решила сделать свои элитные проекторы более доступными, прибавив стоимость самой недорогой модели максимально близко к психологическому рубежу 150000 рублей. Уровень яркости Sony VPL-HW30ES такой же, как и у JVC, со всеми вытекающими из этого особенностями эксплуатации. Контраст заявлен более высокий, 70000:1, но это значение измерено в динамическом режиме. Все настройки у Sony оказались ручными, сдвиг объектива реализован в виде колес, но позиционируются они более четко, чем, скажем, у Epson. Разъемы расположены необычно, на правом боку, под выступающей частью корпуса. Это может быть удобно в том случае, если дистанции до экрана хватает в обрез и нужно максимально привязать проектор к дальней стенке.

Изображение в 2D-режиме близко к идеальному в плане цветопередачи, но видимый контраст оказался немного ниже, чем у JVC и Runco, что несколько снижает эффект присутствия при просмотре. В отличие от JVC, гамма-кривая ближе к идеальной, поэтому самые темные участки картинки отображаются во всех подробностях, без заливки черным цветом, да и в целом изображение получается ближе к кинематографическому. Каких-либо предпосылок к дополнительной калибровке не замечено. Качественная картинка получается в стандартных настройках.

3D-режим имеет много настроек, и если правильно ими воспользоваться, результат будет превосходный: практически полное отсутствие перекрестных помех, незначительное мерцание, достаточная яркость. Как и у JVC, тут есть встроенная система 2D/3D-конвертации. 3D-эмиттер внешний, с помощью стандартного UTP-кабеля с разъемами RJ-45 его можно установить рядом с экраном, обеспечив идеальное покрытие зоны просмотра. Единственный недостаток – комплект для 3D придется покупать отдельно.

Система охлаждения не слышна при работе. Даже при ярком режиме лампы проектор практически не шумит.

info**Тип:** SXRD**Поддержка 3D:** есть**Яркость:** 1300 лм**Контраст:** 70000:1
(динамический)**Оптическое****масштабирование:** 1.6x**Сдвиг линз:** вертикальный ±65%,
горизонтальный ± 25%**Срок службы лампы:**

нет данных

Уровень шума: 22 дБ**Входы:** 2x HDMI, компонентный,
VGA**Дополнительные интерфейсы:**

порт для эмиттера 3D, RS232, ИК

Габариты: 408x180x464 мм**Вес:** 10 кг

9

Runco LS-1

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

209 000 руб.

9

BenQ W7000

ЛУЧШАЯ ПОКУПКА

94 000 руб.

8

Mitsubishi HC3200

ВНЕ КОНКУРСА

49 000 руб.

8

JVC DLA-X30

150 000 руб.

8

Sony VPL-HW30ES

155 000 руб.

8

Panasonic PT-AE7000EA

171 000 руб.

7

Epson EH-TW9000

131 000 руб.

ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ

Ровно половина участников теста, а именно BenQ W7000, Epson EH-TW9000 и Panasonic PT-AE7000EA, являются топовыми моделями в своих линейках, а Runco LS-1, JVC DLA-X30, Sony VPL-HW30ES, напротив, самые недорогие модели в своем классе. Всем, кто считает себя истинными киноманами, советуем выбирать из второй тройки, поскольку эти модели наилучшим образом «заточены» именно под кино. На наш взгляд, самым киноманским из них является Runco LS-1. Он хоть и не поддерживает 3D, но впечатляет и удовольствия от просмотра доставляет больше прочих. Именно этот проектор, по мнению редакции, достоин награды «Выбор редакции».

Первая тройка моделей оказалась куда более универсальной в использовании, да к тому же имеет увеличенную яркость, позволяющую использовать их при внешней засветке. С функциональной точки зрения порадовал Epson EH-TW9000, дающий возможность отображать картинку сразу с двух входов и имеющий максимальную в тесте яркость. Во время теста BenQ W7000 стало очевидно, что это, в принципе, лучший выбор за свои деньги, ведь он не только стоит дешевле всех, но еще и обеспечивает отличное качество изображения, которое как в 2D, так и в 3D практически не уступает самым дорогим моделям теста. Ресурс лампы у него маловат, но даже если смотреть его по два часа каждый день, без выходных, одной лампы хватит на 3-4 года работы. Следовательно, BenQ W7000 получает награду «Лучшая покупка». Внеконкурсный Mitsubishi HC3200 хоть и не сравнялся с участниками теста по качеству и возможностям, но и уступил им не сильно. Если денег на дорогую модель не хватает, он является вполне приличной альтернативой, демонстрируя качество ниже премиум, но выше бюджетного. **СИ**



Николай
Арсеньев

GIGABYTE KRYPTON

ПОПЫТКА ЗАСЧИТАНА!



ВЫБОР ГЕЙМЕРА



G

IGABYTE уверенно продвигает свою периферию в массы. Линейка включает разнообразные модели мышек и клавиатур. В этот раз мы познакомимся с проводной мышкой KRYPTON, обладающей достойным арсеналом и интересными возможностями.

К Супермену и криптониту наш герой не имеет никакого отношения, что не мешает мыши выполнять функции по назначению. Корпус симметричный, габариты довольно большие, что делает новинку хорошим вариантом для обладателей средней и большой руки. Для переключения кнопок под нужную руку необязательно лезть в настройки фирменного софта (которые, к слову сказать, обладают достойным количеством опций), достаточно на 3 секунды зажать боковые кнопки смены профиля, находящиеся в передней части корпуса, ближе к основанию. Обе пары боковых кнопок расположены удачно, и большим пальцем не составит труда до них добраться. Если такой необходимости нет, тесниться не придется, KRYPTON довольно высокая, есть куда уложить большой палец. Основные кнопки широки и нажимаются в меру легко.

Покрытие верхней части корпуса почти полностью soft touch, тогда как боковины мягкие и обладают рельефной поверхностью. На боковых клавишах смены профиля, около двухпозиционной клавиши за колесом прокрутки, задача которой заключается в переключении чувствительности сенсора в одно из четырех положений, и колесе есть настраиваемая подсветка. Количество подсвеченных рядом делений позволит понять, какой из режимовключен. Переключая профиль, мы одновременно меняем и подсветку. Фирменный софт позволяет менять значения клавиш, программировать их, записывать макросы разной сложности, все манипуляции мышь сохранит в себе – спасибо встроенной памяти.

Тefлоновые ножки смennого основания широкие и отлично справляются со своей задачей, но стоит поставить вариант с керамическими вставками, как мышь начинает буквально парить по поверхности коврика! При необходимости грызун способен прибавить в весе, в качестве «корпуса» используются грузики весом 1.8 и 5.3 г. Для быстрого извлечения предназначен комплектный пинцет. **СИ**

info

Тип датчика: оптический
с инфракрасной подсветкой

Интерфейс: USB 2.0

Разрешение сенсора: 200-8200 dpi
(шаг 200 dpi)

Частота опроса: 125-1000 Гц

Количество кнопок:

11 (программируемые)

Встроенная память: есть

Гирыки: есть, 4x 1.8 г, 6x 5.3 г

Длина шнура: 1.9 м

Габариты: 128x67x41 мм

Дополнительно: два смennых основания

Вес: 110 г

цена: 2 600 руб.

+ | -

эргономичный дизайн
высокое разрешение сенсора
покрытие soft touch

не обнаружено

выводы

GIGABYTE KRYPTON снабжена длинным кабелем с качественной оплёткой, поставляется в солидной упаковке. Мыши оставила приятное впечатление, попытка компании ворваться на геймерский рынок засчитана!

COSPLAYMANIA

КРАСИВЫЕ ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ КОСПЛЕЕРЫ. GOTTA CATCH 'EM ALL!



TOMB RAIDER

ЛАРА КРОФТ

Косплеер: Анастасия Зеленова
Любимые игры: Tomb Raider, Uncharted,
American McGee's Alice, Prince of Persia
Кем сделан костюм: совместная работа
фотографа и косплеера
Фотограф: Александр Степанов

NEED FOR SPEED™ MOST WANTED

a CRITERION GAME



Скачивайте из
PlayStation® Store

В ПРОДАЖЕ
С 1 НОЯБРЯ



© 2012 Electronic Arts Inc. EA, логотип EA, Need for Speed, спонсируемая пиктограмма "N" и логотип Need for Speed являются товарными знаками Electronic Arts Inc. Название, логотипы и логотипы всех продуктов являются товарными знаками со ответствующими правообладателями и используются с их разрешения. "PS" PlayStation, "PS3" и "PS" являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. SCE является зарегистрированным товарным знаком Sony Corporation. Все остальные товарные знаки являются соответствующими правообладателями.

На правах рекламы

«Лучшая гоночная игра»
— IGN



Criterionsgames



Origin™
Powered by EA

needforspeed.com



Marussia B2 — первый русский спорткар в серии игр Need for Speed

Wii U™



РЕКЛАМА

В ПРОДАЖЕ С 30 НОЯБРЯ 2012

WWW.NINTENDO.RU

КОНСОЛЬ **Wii U** ДОСТУПНА
В БЕЛОМ И ЧЁРНОМ ЦВЕТАХ

Nintendo®

Wii U is a trademark of Nintendo. © 2012 Nintendo.

